
COMPUTEC MEDIA AG
03/99
Belgien bfr 129,- Schweiz sfr 5,90 Spanien Pts 550 Italien Lit 6.100 Österreich öS 45,-
Griechenland dr 1.100 Dänemark dkr 25,- Luxemburg Lfr 129,- Niederlande hfl 7,-
ISSN 0946-6290
B 41045
Lust auf Computerspiele.
PC ACTION
03 99
NUR DM 5,90
Superbike World Championship
Die neue Motorrad-Referenz im Mega-Test
Quake 3 Arena
Exklusive Bilder und Infos über die neuen 3D-Multiplayer-Spiele
Geheimakte Voodoo3
Alle Fakten der neuen Grafikkarten-Generation
Alpha Centauri
Test des Monats: Das Experten-Strategiespiel. Schafft Sid Meier das Comeback?
Star Trek: Birth of the Federation
Kolonisierung, Weltenbau und Diplomatie im besten Master-of-Orion-Stil
Alles über die Mission-CD „Im Auftrag der Ehre“ und...
COMMANDOS 2
...zu Besuch in den Pyro Studios: Erste Screenshots zum Nachfolger des Strategie-Knüllers
32 Seiten Tips zu SimCity 3000, Kurt, StarCraft: Brood War, Alpha Centauri usw.
4 394191 005903 03
Commandos 2 • Star Trek: Birth of the Federation • Dark Reign 2 • Superbike World Championship • Quake 3 Arena • Voodoo3

Liebe Leser,

Es war ein Für und Wider, es gab Zuspruch und Tadel, Begeisterung und Beschimpfungen. Die Bandbreite Ihrer Reaktionen auf die letzte Ausgabe der PC Action war so emotional wie kontrovers. Sie spiegelt die Vielzahl von Meinungen wider und zeigt, wie intensiv Sie sich mit Ihrem Hobby PC-Spiele und seinem Medium Zeitschrift auseinandersetzen. Das hat uns sehr gefreut.

Was war passiert? Im letzten Monat haben wir das Design

Frauenfreundlich

der PC Action aufgefrischt und uns dafür entschieden, in Sachen Titelgestaltung einmal einen ganz neuen Weg zu gehen. Wir verstehen unser Hobby Computerspiele als kurzweilige Unterhaltung und eine Art Lebensstil. Deswegen muß ein Magazin wie PC Action neben seinem Informations-Auftrag auch Unterhaltungs-Charakter besitzen und Lesespaß vermitteln. Die thematische Verknüpfung von PC-Spiel und Cover-Model trägt dazu einen kleinen Teil bei. Nicht mehr und nicht weniger.

Denn Hand aufs Herz: Das, was Sie heutzutage in den Zeitschriftenregalen unter dem Etikett „Computerspiele-Magazin" finden, ist austauschbar. Lediglich marginal unterscheiden sich Inhalt und Verpackung. Was Sie finden, sind vollgestopfte Text- und Screenshot-Wüsten oder dröge Titelbild-Renderings. Dabei haben sich die Lese- und Sehgewohnheiten in den letzten Jahren mindestens ebenso sehr verändert wie die Spiele selbst. Eine Zeitschrift wie PC Action muß darauf reagieren. Wir sehen das als Herausforderung und Chance und werden weiter an unserem Magazin arbeiten. Sie dürfen sich also auch in Zukunft auf Neuerungen freuen, denn Stillstand bedeutet für uns Rückschritt.

Ihre PC-Action-Redaktion



Die Redaktion

Christian Müller, 31
Actionspiele, Simulationen
glaubt felsenfest daran, daß 3D-Action-Multiplayer-Spiele in fünf Jahren als Sportart anerkannt sind, und bereitet sich schon auf die Olympiade 2008 vor.

Christian Bigge, 31
WiSims, Sport- und Rennspiele
stellt fest, daß die Pirsch auf neue Titel nach dem Jahreswechsel begonnen hat. In diesem Monat stehen gleich drei Redakteursreisen nach San Francisco an. Puh!

Alexander Geltenpoth, 25
Strategie, Rollenspiele
weiß noch nicht so genau, ob er seinen nächsten Ausflug nach Krondor oder Alpha Centauri unternimmt. Bis dahin werden Würmer gesprengt.

Herbert Aichinger, 36
Actionspiele, Adventures
hat seit seinem Ausflug zu Alpha Centauri nur noch eines im Sinn: Er will endlich die Evolutionsstufe der Transzendenz erreichen!

Harald Fränkel, 28
Actionspiele, Sportspiele
findet, daß Monate wie der zurückliegende gesetzlich verboten werden müßten: Vier Wochen ohne gutes Actionspiel sind schlimmer als ein Heino-Konzert.

Joachim Hesse, 24
WiSims, Rennspiele und Adventures
wartet verzweifelt auf ein scheinbar verschwundenes Paket aus Amerika und vertreibt sich die Zeit mit nächtlichen Worms-Partien im Redaktionsnetzwerk.

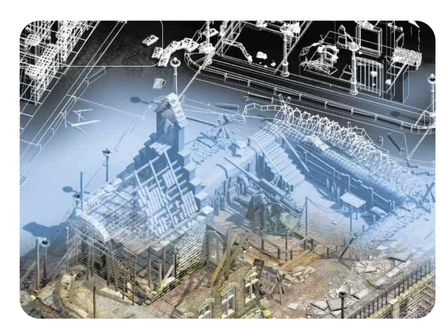
Christian Sauerteig, 18
WiSims, Rennspiele
hat mittlerweile eine Schnee- und Kälte-Allergie und wünscht sich nichts sehnlicher herbei als die warmen Sommermonate mitsamt der Biergarten-Saison.

Inhalt

Commandos
Im Auftrag der Ehre
Commandos 2

Seite 36

Abkommandiert nach Madrid: Die Pyro Studios gewährten uns aufschlußreiche Einblicke in die Arbeiten am Commandos-Add-On Im Auftrag der Ehre und an Commandos 2.



Quake 3 Arena

Seite 118

Nach Unreal und Half-Life wird von der Fangemeinde kein 3D-Actionspiel so sehnlichst erwartet wie die neueste Entwicklung von id Software. Wir zeigen Ihnen neue Bilder und sagen, was sich alles verändert hat.

Superbike World Championship

Seite 92

Nach dem Rennspiel Bleifuß bedient das Milestone-Team nun die Motorrad-Fans mit erstklassigem Rennsimulations-Futter. Das mitreißende Fahrgefühl und die üppige Präsentation waren uns einen PC Action-Award und einen Megatest wert.

Rubriken

Aktuelles

Blickpunkte

SPIELETIPS zum Herausnehmen



Alpha Centauri und Kurt

VOODOO3

Seite 180+184



Neuer Zauber von 3Dfx

Monitore

Augen-Blicke: Die neue Monitor-Generation im Test

Heft-CDs

Bonus-CD

13 brandaktuelle Top-Demos

Zweifellos die Demo-Highlights in diesem Monat: King's Quest VIII (neu) und Myth 2. Auf keinen Fall versäumen sollten Sie ferner unsere selbstlaufende Demo von TopWares potentiellem Strategie-Hit Earth 2150.

Cover-CD

Demo des Monats: TOCA 2: Touring Cars

Neugierig geworden auf Sid Meier's Alpha Centauri? Dann haben Sie dank unserer Cover-CD die Möglichkeit, sofort mal 100 Runden probezuspielen. Neben weiteren Demos liefern wir jede Menge Patches, Treiber und Tools.

Blockbuster

Grandprix 3? Age of Empires 2? Tomb Raider 3? Sie wollen das Neueste über die Spiele von morgen wissen? Kein Problem. In der Blockbuster-Rubrik erhalten Sie aktuelle Info-Updates der kommenden Spiele-Hits. Kurz vor Redaktions-Schluß sprechen wir noch einmal mit den Entwicklern, um den letzten Stand der Dinge zu erfahren.

Outcast

Action-Adventure **Epische Phantasiewelt**

Im vergangenen Monat präsentierte uns Product Manager Francois Lourdin die neueste spielbare Version des Action-Adventures Outcast. Nun können wir Ihnen weitere Erkenntnisse zu dem Spiel offenbaren, bei dem Hauptfigur Cutter Slade versucht, in einer abenteuerlichen Phantasiewelt einen vermißten Forschungssatelliten zu finden. Interessant sind vor allem das ausgeklügelte Moralsystem und die hohe Künstliche Intelligenz der Bevölkerung. Kommuniziert der Protagonist mit gezogener Waffe mit den Nichtspielercharakteren, reagieren diese zurückhaltend. Je nachdem, welchen Status Cutter innehat, fallen Antworten ausführlicher aus oder werden sogar komplett verweigert. Kommen Sie gar auf die dumme Idee, einen Priester zu töten, haben Sie bald die gesamte Einwohnerschaft auf den Fersen und die Erfüllung Ihrer Mission rückt in nahezu unerreichbare Ferne. Outcast erscheint voraussichtlich im Mai. **jh**

Info: http://www.outcast-game.com



Die Röntgenbrille ist nur eine von zahlreichen nützlichen Hilfen.



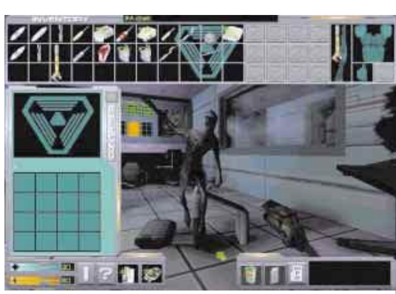
Neben menschenähnlichen Lebewesen existieren auch einige Tierrassen in der Parallelwelt Adelpha.



System Shock 2

Action-Rollenspiel **Neues aus der Waffenkammer**

Die Spieleschmiede Looking Glass hat zwei Waffen vorgestellt, die im zweiten Teil von System Shock vorkommen – die Viper und den Stasis-Feldgenerator. Die Viper gehört zur Standardausrüstung, ist eine 45mm-Pistole, preisgünstig in der Anschaffung und einfach zu handhaben. Nützlich ist sie nur gegen schwache Gegner. Der Stasis-Feldgenerator wurde ursprünglich für den medizinischen Gebrauch entwickelt (für die Betäubung von Patienten bei Operationen), läßt sich aber hervorragend im Kampf einsetzen. Gegner werden für bestimmte Zeit außer Gefecht gesetzt. Allerdings schluckt der Generator eine Menge Energie. System Shock 2 soll dieses Jahr erscheinen. Das Spiel bietet eine Mischung aus Action und Rollenspiel und basiert auf einer verbesserten Grafik-Programm-Routine von Der Meisterdieb. **hfr**



Daß der zweite Teil wesentlich mehr Rollenspiel-Elemente enthalten wird, zeigt sich alleine aufgrund der Menüs. Dieser Screenshot zeigt einen angreifenden Attentäter-Cyborg, einen „alten Bekannten“ aus dem Vorgänger.

Info: http://www.lglass.com

Dungeon Keeper 2

Echtzeit-Strategie **„Favoritenleiste“ für Monsterchefs**

Bullfrog bastelt weiter am Nachfolger des Echtzeit-Strategiespiels und behält nach wie vor den Juni als Veröffentlichungstermin im Auge. Derzeit wird besonders an der Benutzerführung und den Menüs gearbeitet. Jetzt wurde bekannt, daß es eine „Favoritenleiste“ geben wird, in der vom Spieler individuell die am meisten benutzten Befehle und Zaubersprüche abgelegt werden können. Die Missionsstrukturen innerhalb des Spiels werden verfeinert, so daß sich die Ziele und Aufgaben in den einzelnen Levels verändern können. Nach dem Vorbild von Blizzards Battle.net 3 ist auch für Dungeon Keeper 2 ein Online-Dienst für Internetspiele geplant, wie er schon für Populous – The Beginning besteht. **cm**



Info: http://www.bullfrog.ea.com





Goblins (oben) und Salamander sind das Rückgrat jedes Dungeon.

The Wheel of Time

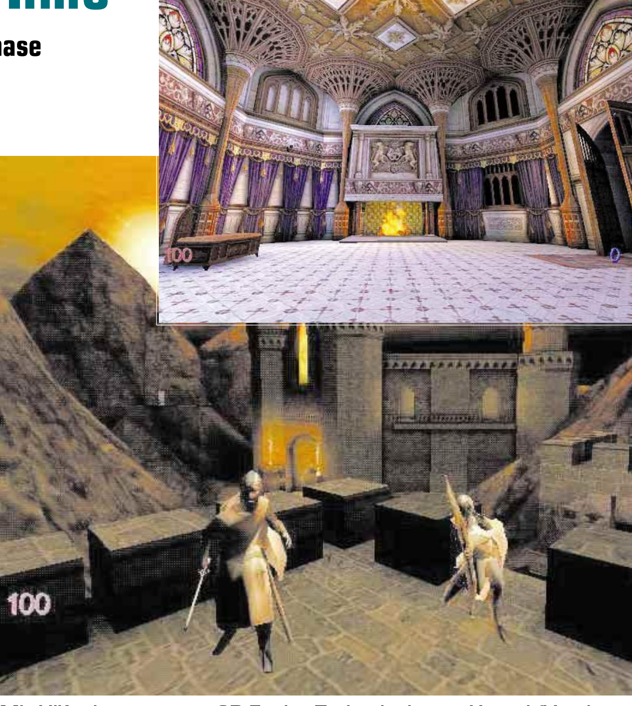
Action-Strategie **In der Test-Phase**

Bereits mehrfach haben wir über Legend Entertainments neues Projekt berichtet, das sich jetzt in der Alpha-Entwicklungspase befindet. Mit der Alpha-Version ist ein Entwicklungsstand erreicht, in dem erstmals alle Elemente (Grafik-Engine, Sound, Künstliche Intelligenz, Karten-Design) zusammengetragen und auf gemeinsame Funktionalität überprüft werden. In protokollierten Mehrspieler-Netzwerk-Spielen sucht Legend derzeit nach Fehlern im Programm-Code, während die 3D-Umgebungen und die Darstellung der Spielcharaktere verfeinert werden. In amerikanischen Spiele-Magazinen schaltet der Publisher GT Interactive inzwischen die ersten Anzeigen. **cm**

Info:



http://www.wheeloftime.com



Mit Hilfe der neuesten 3D-Engine-Technologie aus Unreal (Version 221) wird The Wheel of Time ein Strategiespiel mit Rollenspiel- und 3D-Action-Elementen. Als Herrscher über eine große Festung dirigieren Sie Ihre Schergen, um die Bollwerke der Gegner einzunehmen. Dabei können die Spieler auch selbst aus der Ich-Perspektive mit Schwert und Zauberei in die Auseinandersetzung eingreifen.

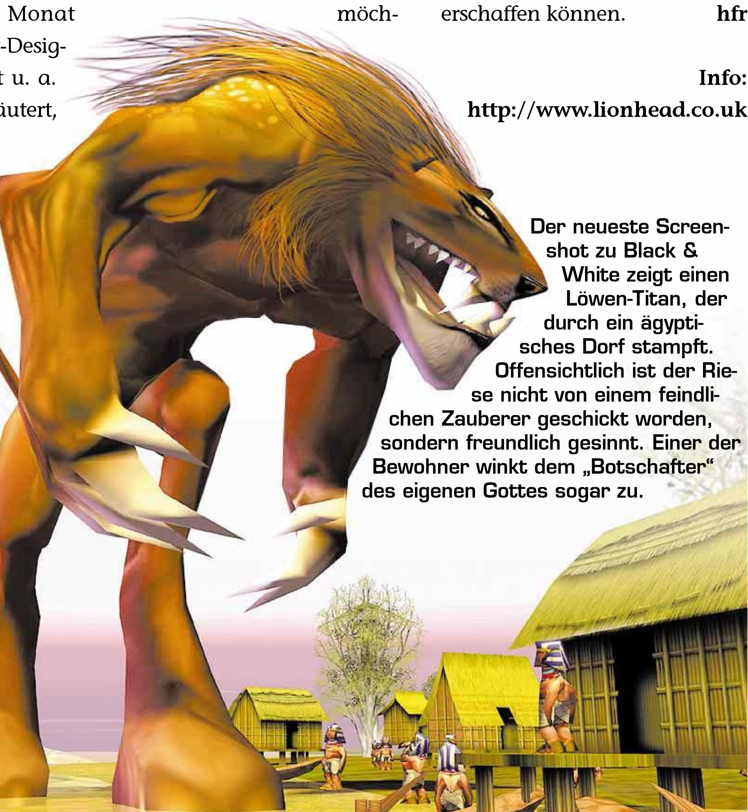
Black & White

Echtzeit-Strategie **Völkerkunde und Moralvorstellungen**

Obwohl die Firma Lionhead eine Nachrichtensperre zu ihrem potentiellen Echtzeit-Strategie-Hit Black & White verhängt hat, sickerten diesen Monat Neuigkeiten durch. Kult-Designer Peter Molyneux hat u. a. in einem Interview erläutert, daß jeder Bewohner des Landes Eden nicht nur altert und eine eigene Künstliche Intelligenz besitzt, sondern auch so etwas wie Moralvorstellungen hat. Wenn der Spieler also eine eher böse Spielweise an den Tag legt, kann sich so etwas wie eine Verbrechenskultur entwickeln. Auch Revolten seien möglich. Wer andere Völker nicht mit Gewalt unterwerfen möchte, darf Missionare schicken. Handel werde ebenfalls eine Rolle spielen. Bei Black & White lenkt der PC-Besitzer eines von zehn Völkern, züchtet mutierte Titanen, erfindet Zaubersprüche und soll sich eine eigene kleine Welt im Cyberspace erschaffen können. **hfr**

Info:

http://www.lionhead.co.uk



Der neueste Screenshot zu Black & White zeigt einen Löwen-Titan, der durch ein ägyptisches Dorf stampft. Offensichtlich ist der Riese nicht von einem feindlichen Zauberer geschickt worden, sondern freundlich gesinnt. Einer der Bewohner winkt dem „Botschafter" des eigenen Gottes sogar zu.

Notizen und Gerüchte

/// Die Westwood Studios haben einen taktischen Actiontitel mit Rollenspiel-Elementen angekündigt, der **Nox** heißen soll. **Nox** wird ein Fantasy-Szenario mit mehr als 100 Zaubersprüchen und Waffen bieten und voraussichtlich im Herbst erscheinen. /// Die Black Isle Studios arbeiten bereits an einem Add-On zu **Baldurs Gate**. Das Adventure-Pack trägt den englischen Titel **„Tales of the Sword Coast"**, übersetzt: „Geschichten der Schwertküste", und soll im Frühling erscheinen. /// Eidos hat bekannt gegeben, daß seit dem 12. Februar eine Demo von Ion Storms Ego-Shooter **Daikatana** verfügbar sein sollte. /// **Pharao** heißt der inoffizielle Nachfolger zu **Caesar 3**. Impressions läßt Sie wahrscheinlich im Winter dieses Jahres Sphinxen und Pyramiden im alten Ägypten errichten. /// Relic Entertainment gab bekannt, daß sich die Veröffentlichung von **Homeworld** (PCA berichtete) auf Juni 1999 verschiebt. Grund: Die Einzelspieler-Missionen des Weltraum-Shooters sollen noch einmal überarbeitet werden. /// Southpeak Interactive will im Sommer ein Actionspiel veröffentlichen, das auf dem neuen Kurt-Russel-Streifen **Soldier** basiert. /// Die Firma 4D Rulers plant ein Actionspiel, das den sinnigen Titel **Gore** („Geronnenes Blut") tragen und während der E3-Messe im Mai vorgestellt wird. /// Die deutsche Entwicklerfirma Soft Enterprises schraubt an dem Ego-Shooter **Skout**, der u. a. Spiegelungen, voluminösen Nebel, farbige Lichtquellen und 21 Levels bieten soll. Das Unternehmen wirbt damit, die „neue Referenz" im Genre auf die Beine zu stellen. Mal sehen... /// Ein neuartiger Kopierschutz mit dem Namen **Safedisc** soll Raubkopien in Zukunft verhindern. Schon im März wollen die ersten Hersteller ihre Spiele damit sichern. /// Sunflowers hat einen Rechtsstreit gegen Data Becker gewonnen. Das Landgericht Saarbrücken hat durch das Urteil vom 22.12.98 seine einstweilige Verfügung bestätigt, mit der Data Becker untersagt wurde, das Add-On **„Handelskriege"** herzustellen, zu vervielfältigen und/oder zu vertreiben. /// Epic Megagames (**Unreal**) hat den Firmennamen geändert und heißt ab sofort nur noch Epic Games. /// Creative Labs hat bekannt gegeben, daß man bereits über eine Million Soundkarten der **Live**-Serie unters Volk gebracht hat. ///

Ich mein' ja nur

Gewalt im Spiel

Aus aktuellem Anlaß muß ich nun doch noch einmal auf das Thema Indizierung eingehen. Jugendschutz ist fraglos wichtig. Ich finde es gut, wenn bestimmte Spiele nur von Volljährigen gekauft werden dürfen. Traurig ist nur, was wegen der momentan gültigen Rechtslage alles passieren kann. Weil in Braunschweig ein 24jähriger ein indiziertes Spiel auf einem Flohmarkt anbot, muß er sich demnächst wegen der „Verbreitung gewaltverherrlichender Schriften" verantworten. Es droht ihm also eine Verurteilung samt Vorstrafe. Wohlgemerkt: Der Mann hatte den Ego-Shooter nicht einem Achtjährigen in Hand gedrückt. Hier ging es wohl – wie so oft – um das viel zitierte Werbeverbot. Insofern hat er Mist gebaut und muß dafür geradestehen. Trotzdem meine ich, daß die gängige Praxis einer Überarbeitung bedarf. Warum gibt es kein System wie bei Videotheken üblich? Oder sollen wir so zufrieden sein, wie es momentan ist? Lassen Sie es mich überzogen ausdrücken: Solange niemand in der Nürnberger Fußgängerzone verhaftet wird, weil der für Opfer von Naturkatastrophen Geld sammelt und deshalb ein T-Shirt mit dem englischen Schriftzug für „Erdbeben" trägt, wird alles gut. Oder was denken Sie?

Harald Fränkel

Decay

Ego-Shooter **Im Kampf allein gegen die Mafia**

Steht mit dem Ego-Shooter Decay ein ganz großer Knüller für Actionfans vor der Tür? Hersteller Insomnia Software jedenfalls geht mit großem Ehrgeiz an ein Projekt heran, das frühestens Weihnachten 1999 erscheinen soll, vielleicht sogar erst Mitte des Jahres 2000. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Mannes, der gegen Verbrechersyndikate vorgeht. Er kann mit Aufträgen Geld verdienen, Waffen und Ausrüstung kaufen, muß manchmal in Rambomanier agieren, hin und wieder aber auch taktisch vorgehen. Der PC-Besitzer generiert seinen Charakter selbst, verwaltet ein Inventory und achtet auf seine Lebenspunkte. Trotzdem soll Decay nur Ansätze eines Rollenspiels besitzen. Der Hersteller verspricht u. a. „riesige Außenszenarien".

Info: http://www.insomnia-software.com



Die ersten Screenshots sind vielversprechend: Decay setzt bei der Grafik auf Realismus in Reinkultur.



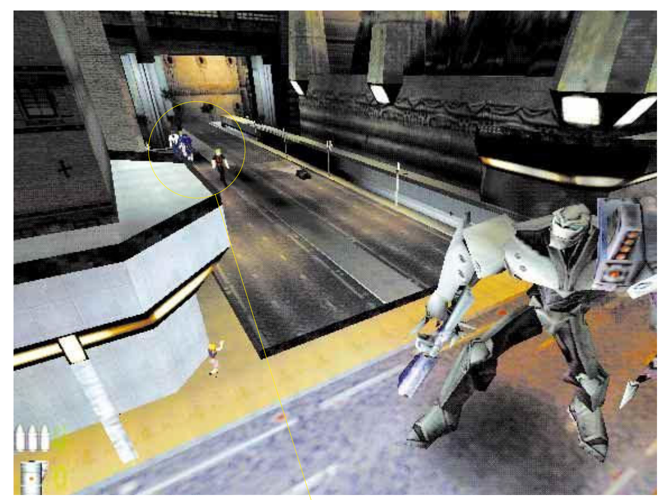
Umweltfreundlich: Der Spieler kann mit der U-Bahn fahren.

Slave Zero

Actionspiel **Ungetüm aus Stahl**

Terminverschiebung: Das vielversprechende Slave Zero soll nun erst im April erscheinen. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Piloten, der einen 20 Meter großen Kampfroboter steuert, um den diktatorischen Bürgermeister der Stadt zu stürzen. Das Stahlungetüm kann wie King Kong an Fassaden hochklettern, so laut brüllen, daß Fensterscheiben bersten, wie Godzilla mit Autos, Bussen und Lkws um sich werfen und etliche Waffen benutzen. Die Millionenmetropole, in der die Hintergrundgeschichte spielt, ist auch mit Passanten bevölkert. Das soll die Umgebung entsprechend lebendig machen.

Info: http://www.accolade.com/home.htm



Wenn der 20 Meter große Slave Zero durch die Straßen der Stadt stampft, fliehen die Passanten in Panik.



Sternenjongleur Starshot muß viele Abenteuer bestehen.

Starshot

Jump&Run **Kunterbunter Hüpferling**

An einem Jump&Run mit bonbonbunter Grafik arbeitet die Firma Infogrames. Bei „Starshot – Panik im Space Circus" steuert der Spieler seinen knuddeligen Charakter durch eine märchenhafte Welt, die von mehreren hundert ebenso drolligen Gegnern bevölkert ist. Der Sternenjongleur soll einen Zirkus retten, indem er die irrsten Akrobaten des Universums findet. Der Hüpferling soll spätestens im März in den Läden sein.

Info: http://www.infogrames.de

Kingpin

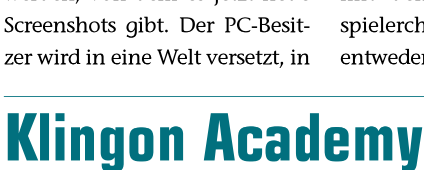
Ego-Shooter **Vom Gauner zum Gansterboß**



Ob wir diesen Muskelberg mit unserem Zahnstocher niederschlagen können, ist wohl mehr als fraglich.

Alles andere als ein Kinderspiel dürfte der Ego-Shooter Kingpin werden, von dem es jetzt neue Screenshots gibt. Der PC-Besitzer wird in eine Welt versetzt, in der Straßenbanden regieren. Ziel ist es, eine eigene Gang aufzubauen und zum Boß der Bosse zu werden. 24 Levels in sieben Episoden warten auf den Spieler. In den düsteren Häuserschluchten streifen Punks, Polizeibeamte, Mütter mit Kindern, Geschäftsleute und viele andere Passanten umher. Man kann mit den Nichtspielercharakteren sprechen – entweder gesittet oder eher provokant. Einige der digitalen Menschen helfen dem Hauptdarsteller weiter – andere schießen erst und antworten danach. Untermalt wird das Geschehen von harten Rap-Songs.

Info: http:///www.interplay.com



Klingon Academy

Actionspiel **Neues Futter für Trekkies**



Gigantische Raumstationen soll es bei Klingon Academy zu sehen geben. Unten rechts: ein Bird-of-Prey-Schiff.

Von Klingon Academy gibt es neue Screenshots, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen. Die actionlastige Weltraumsimulation soll im März erscheinen und Star Trek-Fans in Entzücken versetzen. 30 Missionen, über 40 neue Kriegsschiffe, zehn neue Waffensysteme, sechs Rassen (Föderation, Klingonen, Romulaner, Tholianer, Gorn, Sha, Kurianer), schwarze Löcher, kosmische Nebelfelder und ein Missions-Editor warten. Die epische Hintergrundgeschichte spielt zeitlich kurz vor der im sechsten Kinofilm gezeigten Handlung. Der Hersteller verspricht Schiffsdetails, wie man sie von den Filmen gewohnt ist.

Dieses Bild zeigt einen Zerstörer der Gorn.

Info: http:///www.interplay.com

Außerdem

/// **Prax War** ist tot: Die Produktion des Ego-Shooters, den EA vertreiben wollte, wurde eingestellt. /// Nächste Episode: Acclaim gab bekannt, daß es einen dritten Teil von **Turok** geben wird. /// N64-Umsetzung: Infogrames plant angeblich eine PC-Version von **Mission: Impossible**. /// **Wing Commander Prophecy Gold** wird definitiv nicht in Deutschland erscheinen. /// Acclaim arbeitet an einem makabren Actionspiel, das auf der Zeichentrickserie **South Park** basiert. /// **Schleichfahrt 2** befindet sich bei Massive in der Entwicklung. Erscheinungstermin unbekannt. ///

Rune

Actionspiel **Erik, der Wikinger**



Auch solche Trolle stellen sich dem Spieler in den Weg.

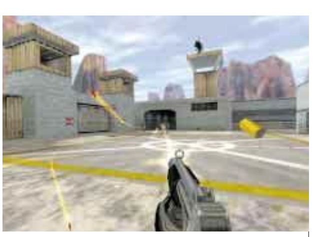
Epic Megagames, Entwicklerfirma von Unreal, will im Sommer 2000 ein Actionspiel veröffentlichen, das auf der Grafik-Routine ihres Bestsellers basiert. Rune soll mit seinem Fantasy-Ambiente an Heretic 2 erinnern. Als Wikingerkrieger kämpft sich der Spieler mit Schwert, Axt und Kriegshammer durch mittelalterliche Ländereien, in denen allerlei Monster aus der nordischen Mythologie hausen.

Info: http://www.epicgames.com

Half-Life

Ego-Shooter **Öl statt Blut**

Half-Life ist als deutsche Version erhältlich. Der Hersteller hat die feindlichen Marines durch Roboter ersetzt, die Splatter-Animationen entschärft und dafür gesorgt, daß Wissenschaftler und Wachleute nicht mehr versehentlich getötet werden können. Statt Blut fließt Öl. Die jetzt erhältliche Version wurde von der USK geprüft und erhielt eine Altersfreigabe „ab 16 Jahre".



Im deutschen Half-Life bekämpft der Spieler Roboter.

Info: http://www.cendant-soft.de

Ich mein' ja nur

Zurück zum Absender

Aufgrund zu vieler verbugter Verkaufsversionen haben wir in der letzten Ausgabe die Rubrik „Fehlstart" ins Heft gehievt, was von Ihnen übrigens positiv aufgenommen wurde. Häufig und zu Recht beschwerten Sie sich in der Vergangenheit, daß es sich bei einigen Firmen in der Software-Branche eingebürgert habe, fehlerhafte Ware zunächst auszuliefern und dann später per Update in aller Ruhe nachzubessern. Jaja, das berühmte Bananenprodukt, das dann beim Kunden reift. In der Automobil-Industrie ist es seit Jahren gängige Praxis, fehlerhafte Konstruktionen sofort zurückzurufen. Nur in der Auto-Industrie? Mitnichten, denn dem Kundensupport wird wohl auch bei Spiele-Herstellern langsam Bedeutung beigemessen. Im Januar rief EA 100.000 Kopien von Tiger Woods 99 für die PlayStation zurück, weil sich darauf eine unautorisierte Folge der US-Zeichentrickserie South Park versteckte. Noch härter traf es indes Sierra. Das in Amerika bereits ausgelieferte NFL Football Pro 99 wurde „aufgrund von Fehlern im Programmcode" kurzerhand zurückgerufen. Patches und Updates wird es nicht geben. See you in the year 2000, denn dann soll der „Nachfolger" erscheinen. Puh, hart und konsequent, die Jungs – und offenbar auch mit Finanzmitteln gesegnet, denn so etwas kostet! Zum Glück aber zahlt diesmal nicht der Endkunde die Zeche, allen Käufern wird der Kaufpreis anstandslos zurückerstattet. Geht doch, Branche!

Christian Bigge

Le Mans

Rennsimulation **24 Stunden Rennvergnügen am Stück?**



Sie werden lachen, aber bei Le Mans von Infogrames gibt es tatsächlich einen Modus, der Sie so lange vor den Monitor bannt, reichlich Kaffee vorausgesetzt. Doch keine Sorge, wer nicht soviel Sitzfleisch mitbringt, darf sich auch Zeit- und Etappenziele innerhalb des Rennens setzen und kommt zwischenzeitlich zur verdienten Portion Schlaf. Gleich 40 hochgezüchtete Rennwagen aus den Jahren 1997 bis 1999 sollen in April an den Start gehen. Im Simulations-Modus dürfen Sie von der Wahl des Reifensatzes bis hin zur Veränderung der Spoiler und Übersetzungen an allem herumschrauben, was nicht niet- und nagelfest ist. Telemetrie-Daten helfen bei der Abstimmung auf den Klassiker-Kurs und vier weitere, fiktive Strecken, die mit zum Lieferumfang des Programms gehören werden. Auch eine kurze WM soll dann bestritten werden können. Viel Wert legt man beim französischen Entwicklerteam Eurotechnyx auf technische Perfektion. Dank der Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten sollen Wettereffekte, Tag-Nacht-Wechsel und Unfälle fotorealistisch herüberkommen, auch einen Netzwerk-Modus soll es geben.

Info: http://www.infogrames.de



Und wieder wurde die Haupttribüne passiert. Im 24-Stunden-Rennen müssen Sie etwa 360 Runden absolvieren.



In der Nacht sind die Blend-Effekte der Scheinwerfer zu sehen, die Gischt läßt einen optischen Leckerbissen erhoffen.



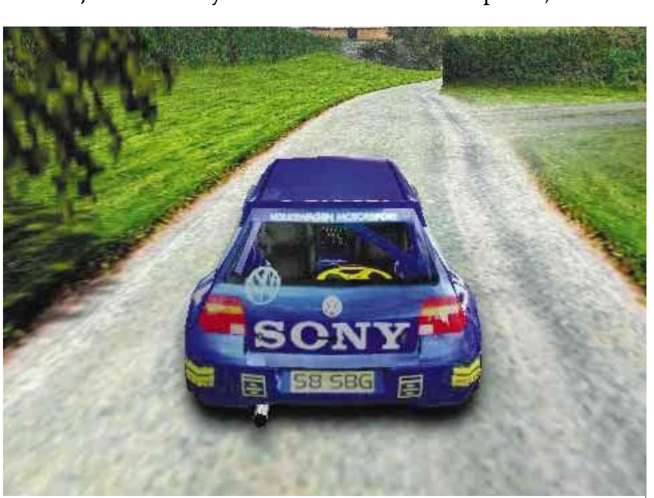
Momentan wirken die Hintergründe der Strecken etwas leblos, doch daran arbeitet man bei Eurotechnyx noch.

Rally 99

Rennsimulation **Back on Track**

Europress will es wieder wissen: Nachdem die Briten im letzten Jahr die Rally-WM an Codemasters und Colin McRae verloren haben, soll Rally 99 wahrscheinlich im April verlorenes Terrain zurückgewinnen. Nicht die komplette Weltmeisterschaft steht hier im Blickpunkt, sondern





Unterschiedliche Fahrbahnuntergründe sollen bei Rally 99 für einen guten Rutsch sorgen.

die britische Rallye-Meisterschaft, eine der umkämpftesten Rennserien der Welt. 36 Wertungsprüfungen mit rund 400 Meilen abwechslungsreichem Untergrund warten darauf, mit neun realistischen Autos erkundet zu werden. Force Feedback-Unterstützung, ein Netzwerk-Modus für bis zu acht Spieler und natürlich die obligatorischen Fahrzeug-Setups sollen für Nervenkitzel sorgen.

Info: http://www.europress.co.uk



Abgehoben: Im realistischen Simulations-Modus können Fahrfehler auch zu solchen Abflügen führen.

Viper Racing

Rennspiel **Wie Kaninchen vor der Schlange**

In Amerika ist Viper Racing von Sierra Sports inzwischen erschienen, die deutsche Version läßt aber noch auf sich warten. Vermutlich bis zum nächsten Monat müssen Sie sich noch gedulden, dann dürfen auch Sie mit dem berühmten Sportwagen von Dodge acht amerikanische Pisten unsicher machen. Neben drei Schwierigkeitsgraden bietet das Spiel unter anderem einen motivierenden Karriere-Modus, in dem Sie Ihr ohnehin schon fixes Vehikel mittels zahlreicher Anbauten zu einer Rakete auf Rädern tunen können. Ob Sie den fahrerischen Vorsprung gegenüber den US-Rennfans aufholen können, wird sich auch in Internet-Duellen beweisen lassen.

Info: http://www.sierra.com

Außerdem

/// Take 2 Interactive will schon im nächsten Monat **Thrust, Twist'n'Turn** herausbringen, ein futuristisches Rennspiel mit vielen Schanzen und Loopings. /// Im April soll **Re-Volt** von Acclaim herauskommen. Hier schicken Sie 28 funkferngesteuerte Vehikel über Teppichböden und Museums-Kacheln. /// Im Internet mit Fahrern aus aller Welt messen können sich ab sofort Besitzer der **Racing Simulation 2** von Ubi Soft. Die Kontaktaufnahme erfolgt unter www.monacoracing.com. /// Der japanische Videospiel-Hersteller Video System (F1 World Grand Prix, N64) entwickelt für Eidos ab sofort auch PC-Spiele mit **FIA-Lizenz**. /// EA hat sich die Rechte am VW Beetle gesichert und plant ein **Rennspiel**. /// Der englische Fußballclub Arsenal London wird wohl in Kürze das **Sega-Logo** auf den Trikots spazierenführen. /// **Need For Speed 4** wird bereits entwickelt und soll im Spätherbst diesen Jahres erscheinen. ///

UEFA Champions League 1998/1999

Sportspiel **Die Kicker-Elite bittet zum Tanz**

Im April, wenn die Königsklasse des europäischen Fußballs in ihre entscheidende Phase tritt, werden auch Sie ins Geschehen eingreifen können, denn dann steht die Veröffentlichung des offiziellen Lizenz-Kicks von Silicon Dreams an. Mit allen Original-Teams der aktuellen Saison, allen Siegern des Landesmeister-Cups seit 1960 und einigen All-Star-Mannschaften bringt es das Programm auf insgesamt 95 Clubs mit realistischen Stärkewerten. Interessant klingt die Möglichkeit, bestimmte Szenarien aus der Champions League nachspielen zu können. Machen Sie es den Bayern nach und erzielen Sie gegen Manchester United noch den Ausgleich, obwohl nur noch zehn Minuten zu kicken sind! Dank eines detaillierten Motion Capturings und 3D-Support verspricht Silicon Dreams brillante Technik und butterweiche Animationen. Das besondere Augenmerk der Entwickler galt jedoch der ausgeklügelten Kicker-Steuerung, die genauso vielfältig ausfallen soll wie bei FIFA 99.



Die Spielerschatten sind unter Flutlicht zwar vorhanden, aber nur angedeutet, die Animationen wirken aber sehr realistisch.

Info: http://www.eidosgames.com



In speziellen Trainings-Modi sollen Sie sich mit der ausgeklügelten Steuerung der Kicker vertraut machen.

Driver

Rennspiel **Auf den Spuren von Steve McQueen**

Fast in keinem Action-Streifen Hollywoods fehlen Sie – die abenteuerlichen Verfolgungsjagden durch amerikanische Großstädte. Echtes Blues Brothers-Feeling mit Dutzenden von demolierten Polzeiwagen will das englische Reflections-Team (Destruction Derby) auf die PC-Monitore übertragen. Als Fluchtwagenfahrer und verdeckter Ermittler werden Sie in eine Mafia-Organisation eingeschleust und müssen Ihre Speed-Qualitäten in über 40 Missionen unter Beweis stellen. Die wilden Auftrags-Jagden führen Sie unter anderem durch San Francisco, Los Angeles, New York und Miami. Wird es Ihnen gelingen, den kriminellen Drahtziehern das Handwerk zu legen? Nur wenn Sie die realistische Fahrphysik der rund zehn simulierten Autos für sich nutzen und Ihnen in den Missionen die Flucht vor der Polente gelingt, haben Sie die Chance, das Ende der geschickt implementierten Spielstory zu erleben. Schon im März soll die Handbremse gelockert werden.



In der Tiefgarage müssen Sie Ihren neuen Bossen erst beweisen, was Sie als Fahrer drauf haben, sonst gibt's keine Jobs.



So haben wir es gern: Die Polizei hat sich selbst außer Gefecht gesetzt, unser Driver hat nur ein paar Schrammen abbekommen. Jetzt schnell weg hier!

Info: http://www.gtinteractive.com

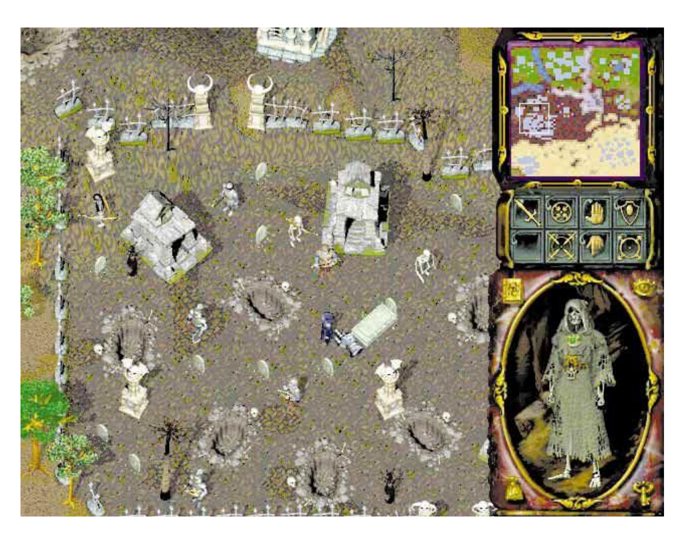
Ich mein' ja nur



Nein, nicht noch mal!

Fast jeder hat es schon mal erlebt: Mit Blut, Schweiß und Tränen arbeitet man sich fast bis zum Ende seines Lieblingsspiels vor, und dann passiert's! Absturz! Immer wieder an der selben Stelle! Ein Bug! Man forstet die Cover-CDs seiner Lieblings-Zeitschrift durch und stößt tatsächlich genau auf den Patch, den man gerade noch so dringend herbeigesehnt hat. Die Rettung! Patch installieren, Spielstand laden und was geschieht? NICHTS! Die alten Savegames sind mit der gepatchten Version des Spiels nicht mehr kompatibel! Was jetzt? Alles nochmal von vorne? All die harten Kämpfe, all die auf die Millisekunde getimten Sprünge? NEIN! Frustriert entsorgt man das Unglücksspiel ins Regal und ärgert sich über die verpaßte Endsequenz. Wie wär's denn, wenn sich die Hersteller mal Gedanken über den interessanten Vorschlag unseres Lesers Martin Spüler machen würden: Warum können die Entwickler eigentlich keinen Spielstand-Konverter mitliefern, wenn sie einen Patch herausbringen? Sicher, der Aufwand ist größer, aber hinterher hat man wenigstens zufriedene Kunden, die weiterhin gerne ihre Produkte kaufen und solche Serviceleistungen durchaus zu schätzen wissen. Zumindest einen Versuch wär's doch mal wert, oder?

Herbert Aichinger





Rage of Mages 2 erlaubt es, im Kampf gegen die Untoten auch Allianzen mit Menschen, Orks und Trollen einzugehen. Die Entwickler versuchten außerdem, bei der Gestaltung der Locations für mehr Abwechslung zu sorgen.

Rage of Mages 2

Rollenspiel **Fortsetzung des Überraschungserfolgs**

Das ursprünglich in Russland entwickelte und von Monolith für den westlichen Spielemarkt überarbeitete Rollenspiel Rage of Mages erwies sich im vergangenen Herbst als echter Geheimtip: Die Kombination aus RPG-typischer Charakter-Entwicklung und WarCraft-ähnlichen Echtzeit-Strategie-Elementen wirkte sehr überzeugend und entbehrte nicht eines gewissen Suchtfaktors. Bereits im Mai dieses Jahres soll nun bei CDV ein Sequel mit dem Untertitel Necromancer erscheinen, in dem Sie sich mit Ihrer Heldengruppe gegen Armeen von Untoten durchsetzen müssen. Herausragende Features von Rage of Mages 2: 43 neue Missionen mit nonlinearem Gameplay, neue Charaktere, Monster, Waffen und Zaubersprüche sowie ein Mehrspieler-Karten-Editor.

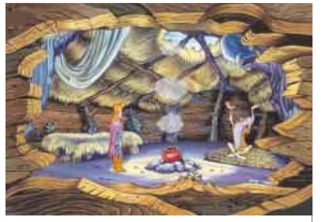
Info: http://www.cdv.de

Galador

Adventure **Unerwartete Rückkehr**

Nun hat sich TopWare doch noch entschlossen, das reizende 2D-Grafik-Adventure Galador – Der Fluch des Prinzen (ehemals The Prince and the Coward) auf den Markt zu bringen. Nach Abschluß der aufwendigen Lokalisierung, bei der sich die Mannheimer besonders bemühten, den Humor des polnischen Originals für das deutsche Publikum anzupassen, soll das Spiel bereits im März in den Läden stehen.

Info: http://www.galador.com



Die Hintergrundstory zu TopWares Galador stammt von dem polnischen Fantasy-Autor Jacek Piekara.

Außerdem

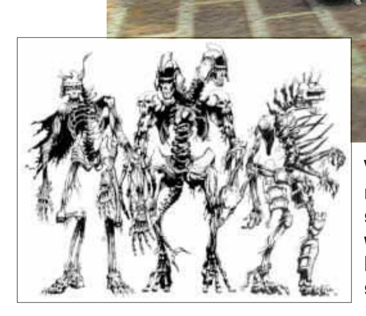
/// In Anlehnung an Michael Endes legendäres Buch Die unendliche Geschichte entwickelt das Münchner Team discreet monsters ein aufwendiges 3D-Render-Adventure mit dem Titel „The REAL Neverending Story". Bis zur Berliner Funkausstellung soll das Programm in den Ladenregalen stehen. /// Noch im ersten Quartal dieses Jahres will Funcom das Render-Adventure The Longest Journey fertigstellen. Der Spieler übernimmt darin die Rolle des Mädchens April und erforscht eine Vielzahl von phantastischen Schauplätzen.

Summoner

Rollenspiel **Die Geister die ich rief...**

Volition Inc. arbeitet seit Juli 1998 an einem Fantasy-Rollenspiel von epischen Ausmaßen. Hauptfigur ist die tragische Gestalt des Summoners Joseph, der über die Fähigkeit verfügt, wilde Dämonen herbeizurufen und für sich streiten zu lassen. Unglücklicherweise gehen die bösen Geister jedoch des öfteren ihre eigenen Wege und richten dabei jede Menge Unheil an. Summoner basiert auf einer 3D-Engine und wird aus der 3rd-Person-Perspektive gespielt. Ein intuitiv zu handhabendes Maus-Interface und ein leicht erlernbares Kampfsystem sollen auf den Quests für Bedienungskomfort sorgen.

Info: http://www.summoner.com



Volition will mit Summoner nicht nur Hardcore-Rollenspieler ansprechen. Das Spiel wird wahrscheinlich erst im kommenden Jahr fertiggestellt werden.

Ich mein' ja nur

Ein Ende der Klone?

Es besteht Hoffnung. Zumindest eine Softwareschmiede hat es kapiert: Spieler wollen keine Klone und auch keine geringfügig verbesserten Nachfolger. Javier Pérez, der Chef von Pyro sprach mir aus der Seele, als er versprach, daß Pyro niemals einen Klon entwickeln würde. Selbst der Nachfolger zu Commandos soll sich komplett anders spielen, auch wenn er optisch dem ersten Teil ähnelt. Und auf das unterschiedliche Gameplay kommt es an, nicht auf die Grafik. Die darf ruhig ähnlich sein. Diese Grundeinstellung muß sich irgendwie auch bei anderen Spieleherstellern verbreiten. Fragt sich nur, wie man das in die ach so kreativen Köpfe der Designer in aller Welt bringt. Nach langem Grübeln fiel mir eine Möglichkeit ein: Klonen wir doch einfach Javier Pérez.

Alexander Geltenpoth

Land der Hoffnung

Aufbau-Strategie **Eroberung neuer Welten**

Der deutsche Entwickler Innonics (Aufschwung Ost und Holiday Island) hat angekündigt, bereits im April das neue Aufbaustrategiespiel Land der Hoffnung zu veröffentlichen. Nach über zwei Jahren Entwicklung schließt das Spiel eine komplexe WiSim im Stil von Siedler 3 und Anno 1602 mit ein. Land der Hoffnung berücksichtigt 21 Handels- und Produktionsgüter, 40 verschiedene Gebäude und über 20 Einheiten, die sich alle selbst steuern lassen und nicht unkontrollierbar über den Bildschirm wuseln. Der Spieler muß ein eigenes Königreich gründen, verwalten und gegen potentielle Angreifer verteidigen. Land der Hoffnung deckt die Bereiche Wirtschaft, Diplomatie, Innenpolitik, Religion und Militär ab. Von der Ressourcenförderung und Weiterverarbeitung, bis hin zu Handel, Produktion und Moral haben die Designer an alles gedacht. Zudem stehen vier unterschiedliche Spielfiguren zur Auswahl, mit denen sich die 40 Szenarien lösen lassen.

Info: http://www.innonics.de/



Im Land der Hoffnung existieren kanonenbestückte Kriegsschiffe wie bei Anno 1602.



Der Spieler muß sich im Land der Hoffnung gegen drei Kontrahenten durchsetzen, indem er sie militärisch und wirtschaftlich überflügelt. Dazu braucht er treue und zufriedene Untertanen. Mit Diplomatie kann er auch seine Feinde gegeneinander ausspielen.



In der Zusatzkampagne unterstützt der Spieler die Kriegswirtschaft der Alliierten im 2. Weltkrieg.

Railroad Tycoon 2

WiSim-Add-On **Die Weichen sind gestellt**

Take 2 arbeitet momentan an einer Mission-CD zu Railroad Tycoon 2, die 20 ansprechende Szenarien enthält und neue Features integriert. Die dreiteilige Kampagne spielt in der Zeit von 1930 bis 2030. Zwischen 1939 und 1950 gilt es zum Beispiel die britische und russische Kriegswirtschaft zu versorgen. Der dritte Teil der Kampagne spielt in der nahen Zukunft. Im 2. Quartal 1999 soll die Zusatz-CD fertig werden.

Info: http://www.take2.de

Außerdem

/// Gerüchten zufolge plant Ascaron einen **Nachfolger** zur WiSim **Der Patrizier**, die evtl. noch bis Ende dieses Jahres erscheint. /// Die deutsche Synchronstimme von Scully spricht einen der Söldner in **Shadow Company** von Interactive Magic. /// Zur Veröffentlichung von **Heroes of Might and Magic 3** veranstaltet Ubi Soft einen Homepage-Wettbewerb (http://www.heroes3.de). /// Sunflowers gewinnt Rechtsstreit gegen Data Becker. Die inoffizielle **Anno 1602 – Mission-CD** erscheint nicht.

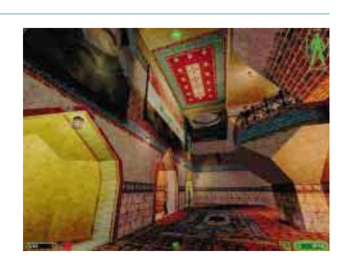
Soldier of Fortune

Action-Strategie **Glücksritter als Söldner**

In das bisher als Ego-Shooter geplante Soldier of Fortune implementieren Raven und Activision zunehmend strategische Elemente. Ähnlich wie bei Rainbow Six stehen vor der Actionphase die Planungen der Einsätze. Der Spieler selbst darf einen eigenen Charakter erstellen und zusätzlich bis zu sieben verschiedene Spezialisten anheuern. Manche Missionen lassen sich alleine bewältigen, bei anderen hingegen ist man beispielsweise auf einen Sprengstoffexperten angewiesen. Von der Auftragsannahme bis hin zur Ausführung liegt alles in Händen des Spielers. Weil es sich dabei um Söldner handelt, darf mit noch abwechslungsreicheren Missionen gerechnet werden. In der Actionphase steuert der Spieler ein Teammitglied aus der Ich-Perspektive und kann so auf unvorhergesehene Entwicklungen reagieren. Raven hat zu diesem Zweck die aktuell Grafikengine von id Softwares lizensiert.

Info: http://www.activision.com

Die Grafik spricht für sich: Raven/Activion haben es verstanden die Möglichkeiten der id Software -Engine voll auszureizen, um einen optischen Hochgenuß zu präsentieren.





Ich mein' ja nur

Endlich Frischluft schnappen

Da kommt uns dieser Tage ein echtes „Wundergerät“ auf den Schreibtisch: eine Netzwerkkarte! An sich nichts Besonderes, sagen Sie? O.k., für den eingefleischten Multiplayer-Zocker auf den ersten Blick vielleicht nicht. Aber Sie hätten das Ding wirklich sehen sollen. Es fehlen schlicht die Anschlüsse für die Netzwerkkabel! Stattdessen prangt am hinteren Steckkarten-Ende ein Plastikhäubchen. Hmmm? Nein, keine Schutzkappe zum Abziehen. In PVC eingegossen, verbirgt sich dort ein kleiner Sender, der, über die Stromversorgung des PCs gespeist, Daten und Netzwerk-Protokolle zu einem Pendant in einen anderen Rechner schicken kann. Geniale Idee, oder? Kein Geschleppe, kein Kabel-Kuddelmuddel mehr, einbauen, Treiber installieren und loszocken. Das findige Kärtchen kann die Netzwerkverbindung sogar über 50 Meter hinweg aufrecht erhalten. Also, wenn das nichts ist? Nur umziehen müßten Sie noch. Am besten mit anderen PC-Spielern zusammen in ein großes Haus. Das darf natürlich nicht mehr als 20 Stockwerke haben. Sonst können Penthouse und Erdgeschoß nie miteinander zocken. Oder noch besser: Falls Ihr Kumpel nur 100 Meter weit entfernt von Ihnen wohnt, brauchen Sie beide die PCs jetzt nur noch 25 Meter aufeinanderzu zu schleppen und schon kann's losgehen, das Netzwerkspielchen. Und da sage noch einer, wir PC-Spieler würden immer nur in dunklen, stickigen Zimmern sitzen und nie an die frische Luft kommen. Also ich brauch' so ein Ding unbedingt, alleine schon wegen der netten Funkwellen, die einem übers Hirn brutzeln.

Christian Müller

Su-27 Flanker 2.0

Flugsimulation modern **Russischer HighTech-Jet**

SSI ist auf dem besten Weg, die neue Version 2.0 der Su-27-Flanker-Reihe auch Hobbypiloten schmackhaft zu machen. Der Vorgänger war zwar in professionellen PC-Fliegerkreisen aufgrund des Flugmodells hochgeschätzt, konnte allerdings grafisch in keinster Weise überzeugen. Mit modernsten 3D-Grafik-Routinen, einem dynamischen Kampfverlauf und dem nach wie vor exzellenten Flugeigenschaften will man jetzt auch den Gelegenheitsspieler begeistern. Zudem hat SSI eng mit dem russischen Militär zusammengearbeitet. Ergebnis dieser Kooperation sind detaillierte Satellitenaufnahmen des Einsatzgebietes, die für die Erstellung der Karten benutzt wurden. Su-27 Flanker 2.0 wird voraussichtlich im Mai erhältlich sein.

Info: http://www.flanker2.com



Eine Su-27 Flanker beim Abheben von der Startbahn.

Im Gegensatz zu der Landschaft sehen Wasser und Himmel noch „nackt“ aus.

Ka-52 Team Alligator

Hubschrauber-Simulation

Russische Team-Arbeit

Simis will bis zum Ende des Jahres den zweiten Teil der Team-Combat-Serie fertigstellen. Nach dem Apache steht in Team Alligator dann der russische Angriffs-Helikopter Ka-52 Hokum im Mittelpunkt. Neu geplant ist ein kooperativer Mehrspieler-Modus, verbessert werden sollen außerdem die KI, das dynamische Kampagnen-System und das Crew-Management.

Info: http://www.simis.co.uk



Der Ka-52 Hokum ist das russische Gegenstück zum US-Helikopter Apache.

Außerdem

/// SSI hat die Veröffentlichung der deutschen Version des **Luftwaffe Commander** auf März verschoben. Grund dafür sind die Bugs der amerikanischen Erst-Auflage. Die deutsche Fassung wird gleich als gepatchte Version 1.04 ausgeliefert. /// Hasbro hat das Team von Wayward Design unter Vertrag genommen, um die FlugSim **B-17: The Mighty Eighth** entwickeln zu lassen. /// Mit Pacific Theatre veröffentlicht Add-On-Spezialist Abacus eine Zusatz-CD für den Combat Flight Simulator.

IL-2 Sturmovik

Flugsimulation historisch **Russischer Angriffs-Jäger**

In Moskau arbeitet der russische Spiele-Entwickler Maddox Games derzeit an der Simulation des sowjetischen Angriffsfliegers IL-2 Sturmovik. Besonderes Augenmerk liegt auf dem Luft-Boden-Kampf, dem Haupteinsatzgebiet der IL-2 zu Beginn des Zweiten Weltkriegs. Die eigens entwickelte OpenGL-3D-Engine verarbeitet für die Flugzeugmodelle bis zu 1.300 und selbst für die Bodeneinheiten noch bis zu 450 Polygone. In sechs skriptgesteuerten Kampagnen über dem Gebiet des europäischen Teils Russlands, Ungarn und Deutschland werden jeweils sechs authentische Missionen zu fliegen sein. Als Feature will Maddox Games neben den Flügelmann-Befehlen und dem Funkverkehr im Einzelspieler-Modus für Netzwerkspieler auch eine echte Kommunikation zwischen den Teilnehmern via Mikrofon ermöglichen.

Info: http://www.maddox.aha.ru



Die OpenGL-Grafik berechnet transparente Wolkendecken. Tief unter der IL-2 wirkt die Landschaftsmodellierung sehr realistisch.



Mit dem Einsatz eines Angriffs-Jägers für den Luft-Boden-Kampf wie der IL-2 kommt der Darstellung der Bodeneinheiten große Bedeutung zu.

Ich mein' ja nur

Business as usual?

Der Community einen großen Gefallen tun, das war das Ziel des von der Telekom als Mogelcom verspotteten Telefonanbieters Mobilcom, als dieser Ende letzten Jahres einen Internet-Zugang zum monatlichen Pauschalpreis von 77,- DM inklusive Telefongebühren ankündigte. Der Ansturm war natürlich groß, Tausende meldeten sich an. Am 23.12. startete dann auch der Service, doch schnell machte sich Ernüchterung breit. Die Zugänge waren hoffnungslos überlastet, ein Surfen nahezu unmöglich. Drei internationale Expertenteams sollten die Mängel nun bis zum 1. Februar beheben und dafür sorgen, daß die über 30.000 angemeldeten Kunden nun endlich etwas für ihr Geld geboten bekommen. Aber die Realität sieht leider anders aus. Zum jetzigen Zeitpunkt (Anfang Februar) ist nach wie vor kaum Besserung in Sicht, Mobilcom scheint überlastet: Tausende von Anmeldungen, die vor dem 1.2. erfolgt sind, wurden wieder gelöscht. Neuanmeldungen werden nicht oder nur sehr langsam freigeschaltet. Grund der Ablehnung ist laut Mobilcom der „Mißbrauch" des Angebots vieler User, die das Netz blockieren und das Angebot auch als das nutzen, was es sein sollte, nämlich als günstige Download-Möglichkeit. Wer noch auf seine Freischaltung wartet, bekommt beim Abrufen der eigenen Statusmeldung ein mißverständliches „Offen" zu lesen. In Mobilcoms Paragraphen-Dschungel erfährt man, daß diese Statusmeldung nichts anderes bedeutet, als daß man noch nicht freigeschaltet ist und fürs Surfen im Schneckentempo DM 9,60 die Stunde blechen muß, was bedeutet, daß man bei einer Stunde Internet pro Tag im Monat auf etwa DM 300,- anstatt der beworbenen DM 77,- käme. Auch eine Möglichkeit, das Firmensäckel zu füllen.

Christian Sauerteig

10 Six

Action-Strategie **Segasoft kündigt Multiplayer-Spektakel an**



Die optional 3D-beschleunigte Grafik macht einen ordentlichen Eindruck.

Im Sommer 1999 will 10 Six einen wahren Internet-Krieg entfachen. Bis zu einer Million Teilnehmer sollen den interessanten Genre-Mix aus Aufbaustrategie und 3D-Action gleichzeitig spielen können. Zur Story: Vier Großmächte buhlen auf dem Planeten Visitor um den wertvollen Rohstoff Transium. Zunächst gilt es, die eigene Basis auszubauen, um dann im Action-Modus den Angriff auf Surfbrett-ähnlichen Gleitern persönlich durchzuführen. Der Clou an der Sache ist, daß das Spiel niemals angehalten wird, der Server läuft rund um die Uhr. Der Beta-Test soll im Frühjahr starten, nähere Informationen und aktuelle Neuigkeiten finden sich auf der offiziellen Homepage.

Info: http://www.10six.com



Auf solchen Gleitern ziehen Sie in den Kampf.

Shock Force

Action **Panzer-Action geht in Beta-Phase**

Interactive Magics Mehrspieler-Panzersimulation geht in die offene Beta-Phase. Shock Force spielt im 21. Jahrhundert und gibt bis zu 64 Spielern gleichzeitig die Möglichkeit, in verschiedenen Szenarien mit futuristischen Vehikeln gegeneinander anzutreten. Gespielt werden kann sowohl in Teams als auch alleine. Wer Interesse hat, am kostenlosen Beta-Test zu partizipieren, findet auf der offiziellen Homepage nähere Informationen.

Info: http://www.imagiconline.com/games/shockforce/



Bis zu 64 Spielern können bei Interactive Magics Panzer-Simulation zeitgleich gegeneinander antreten.

Außerdem

/// In Zusammenarbeit mit Mplayer hat Eidos Interactive jetzt offiziell seine Multiplayer-Seiten **http://www.eidosgames.com** eröffnet. Dort sollen alle internetfähigen Spiele von Eidos unterstützt werden. Unter der Adresse **http://germany.alink.kdt.de** ist ab sofort Activisions eigener deutscher Spieleserver zu erreichen. Zur Zeit werden die Spiele MechWarrior 2, Interstate ´76, Dark Reign und BattleZone auf dem Internetserver unterstützt.

Surf Express

Browser-Plugin **Schneller surfen mit Connectix**

Keine Lust mehr auf quälend langsames Surfen im Internet? Eine Geschwindigkeitssteigerung von bis zu 20% beim Laden von Internetseiten verspricht Connectix' neueste Version des Surf Express. Dank modernster Caching- und Netzwerk-Proxy-Technologien soll der Web-Beschleuniger bei häufig besuchten Seiten sogar eine maximal 36fache Beschleunigung erzielen können. Das praktische Tool ist kompatibel zu allen gängigen Web-Browsern und ab sofort für einen empfohlenen Verkaufspreis von circa 59,- DM im Fachhandel erhältlich. Wer sich zunächst einmal ein Bild von der versprochenen Leistungssteigerung machen möchte, kann sich bei untenstehender Adresse kostenlos eine 30 Tage gültige Testversion herunterladen.

Info: http://www.connectix.com



Schnelleres Surfen verspricht Connectix' Surf Express

Budget-Spiele

Titel	Preis
Activision Good Buy	
BattleZone	DM 29,95
Heavy Gear	DM 29,95
Zork Großinquisitor	DM 29,95
Blue Byte Classicline	
Battle Isle 3	DM 29,95
Die Siedler 2 Gold	DM 29,95
Electronic Arts Classics	
Crusader – No Remorse	ca. DM 40,-
KKND	ca. DM 40,-
Little Big Adventure 2	ca. DM 40,-
Privateer 2	ca. DM 40,-
SimCity 2000	ca. DM 40,-
Syndicate Wars	ca. DM 40,-
Ultima 8	ca. DM 40,-
Ultima Collection	ca. DM 40,-
Wing Commander 4	ca. DM 40,-
Funsoft Classics	
Comanche 2.0	DM 29,95
Dream Team 98	DM 29,95
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
F-22 Raptor	DM 39,95
Have a N.I.C.E. day – All in One	DM 39,95
Indiana Jones 3 + 4	DM 29,95
Jedi Knight/MotS	DM 69,95
Jetfighter 3	DM 39,95
Leviathan	DM 29,95
Micromachines V3	DM 39,95
Outlaws	DM 39,95
Realms of the Haunting	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
Shadow o.t. Empire	DM 39,95
Test Drive Offroad	DM 39,95
Test Drive 4	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
TIE Fighter	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
X-Wing vs. TIE Fighter/BoP	DM 69,95
Green Pepper (Novitas)	
Jack Nicklaus	DM 19,95
Magic Carpet 2	DM 19,95
Minigolf	DM 19,95
Panzer General	DM 19,95
Silent Service 2	DM 9,95
SimCity Classic	DM 9,95
SimCopter	DM 19,95
SimTower	DM 19,95
The Hive	DM 19,95
This Means War	DM 19,95
Thunderhawk 2 Firestorm	DM 29,95
Neon Edition (Psygnosis)	
Destruction Derby	DM 29,95
Discworld 2	DM 39,95
Ecstatica 2	DM 29,95
Formel 1	DM 39,95
G-Police	DM 39,95
WipEout	DM 29,95
Power Plus (MicroProse)	
Addiction Pinball	ca. DM 30,-
Dark Earth	ca. DM 30,-
Ultimate Race Pro	ca. DM 30,-
X-COM: Apocalypse	ca. DM 30,-
Premier Collection (Eidos Interactive)	
Akte Europa	DM 39,95
Deathtrap Dungeon	DM 39,95
Flight Unlimited 2	DM 39,95
Links LS	DM 39,95
The Riddle of Master Lu/Orion Burger	DM 39,95
Tomb Raider – Director's Cut	DM 49,95
replay (GT Interactive)	
Carmageddon	ca. DM 30,-
Creatures	ca. DM 40,-
Z + Expansion Kit	ca. DM 30,-
Sega PC	
3D-PowerPack	ca. DM 70,-
Family Pack	ca. DM 70,-
Sierra Originals (Cendant)	
3D Ultra Pinball	DM 29,95
Betrayal at Krondor	DM 29,95
Caesar Gold Edition	DM 59,95
Earthsiege 2	DM 29,95
Gabriel Knight II	DM 49,95
King's Quest 7	DM 29,95
Larry 6	DM 29,95
Nascar Racing 2 + Track Pack	DM 29,95
Neo Genesis: Outpost	DM 29,95
Space Quest 6	DM 29,95
Woodruff	DM 29,95
Softprice (Infogrames)	
Dark Reign	DM 19,95
Diablo	DM 29,95
Floyd	DM 39,95
Frogger	DM 29,95
Herrscher der Meere	DM 19,95
Industriegigant	DM 29,95
I-War	DM 39,95
Pro-Pinball: The Web	DM 29,95
Seven Kingdoms	DM 29,95
Star Wars Monopoly	DM 39,95
WarCraft 2	DM 39,95
TopWare Funline	
Robo Rumble	DM 29,95
Bernie Boulder	DM 19,95

Höhlen und Höhen

Budgetspiele **Neue Spiele in der Premier Collection von Eidos**

Ende März veröffentlicht Eidos gleich zwei neue Titel in der hauseigenen Budget-Reihe. Der erste ist Deathtrap Dungeon, das im August letzten Jahres mit 70% bewertet wurde. In dem Tomb-Raider-ähnlichen Action-Adventure übernehmen Sie die Rolle eines muskulösen Barbaren oder einer schönen Schwertkämpferin. Die zweite Wiederveröffentlichung ist Flight Unlimited 2. Der realistische Flugsimulator wurde vor fast genau einem Jahr mit 79% bewertet. Liebhaber der San Francisco Bay Area erhalten eine detailgetreue Nachahmung des dortigen Luftverkehrs. Beide Spiele gehen für knapp DM 40,- über die Ladentheke.

Info: http://www.eidos.de



Während Flight Unlimited 2 Propellerflugzeuge simuliert, basiert Deathtrap Dungeon auf dem gleichnamigen Rollenspielbuch von Ian Livingstone.

G-Police

Budgetspiel **Das fliegende Auge kehrt zurück**

Enorm viel Action mit einem Schuß Strategie versprechen Psygnosis mit der neuesten Fortsetzung ihrer Neon-Edition. Für DM 39,95 düsen in G-Police die Polizisten durch futuristische Städte und eliminieren mit Raketen das Verbrechen. Das Effekt-Feuerwerk in Ausgabe 11/97 bekam von uns satte 88%.

Info: http://www.gpolice.com



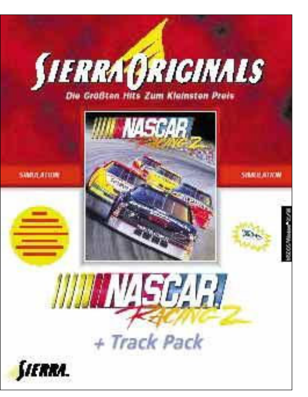
Mit 3Dfx-Unterstützung sieht G-Police am besten aus.

Neue Sierra Originals

Budgetspiele **Neo Genesis: Outpost und Nascar Racing 2 plus Track Pack**

Cendant erweitern ihr Niedrigpreis-Programm. Das etwa zwei Jahre alte Nascar Racing 2 plus Track Pack versorgt Rennsimulationsfans mit allen Teams und Fahrern der Grand National Series von 1997. Neo Genesis enthält die beiden durchschnittlichen Echtzeit-Strategiespiele Outpost 1 und 2. Alle Spiele besitzen nun zeitgemäße 3Dfx-Unterstützung und sind für jeweils DM 29,95 käuflich zu erwerben.

Info: http://www.cendant-soft.de



Wer auf Nascar ´99 verzichten kann, greift zum günstigen Vorgänger. Outpost bietet akribische Aufbau-Strategie.

Außerdem

/// **TopWare** setzen ihre Funline-Reihe mit dem Bolder-Dash-Klon Bernie Boulder fort. Das simple Bergwerkabenteuer kostet DM 19,95. Info: http://www.topware.de /// **GT Interactive** konzentriert sich in Zukunft ganz auf das „replay“-Label. Das zweite Budget-Standbein „Super Spar Preis“ wird nicht weiter verfolgt. /// Unter dem Namen Bronze Games verkauft **Prism Leisure** für DM 29,95 eine Spielesammlung mit insgesamt 15 Titeln. Mit dabei: Leisure Suit Larry 5 und 6, Dunkle Manöver, Terra Nova sowie Fallen Heaven.

Ich mein' ja nur

Die Tücke des Objekts

Ich muß hier und heute einmal ein Problem ansprechen, das fast alle PC-Benutzer tagtäglich betrifft. Das Medium für Spiele ist seit einigen Jahren die Compact Disc. Ältere Semester erinnern sich vielleicht noch an die ersten großen CD-Projekte „The 7th Guest“ und „Rebel Assault“ – Spiele, deren Design inzwischen jedoch nur noch zum Erschrecken der kleinen Schwester herhalten könnten. Doch während die Spiele-Industrie (mehr oder weniger) dazugelernt hat, veränderten sich die dazugehörigen CD-ROM-Laufwerke kaum. Okay, sie sind schneller geworden, aber ein grundlegendes Übel wurde nie beseitigt: die Lage des Knopfes zum Öffnen des Laufwerks. Der befindet sich nämlich noch immer unterhalb der Schublade. Eine Tatsache, die mich schon seit jeher ärgert. Die meisten von Ihnen werden ebenso wie ich das Gehäuse des PCs unter dem Tisch plaziert haben. Das wiederum bedeutet, Sie greifen von oben zu dem Knopf und die nach vorne schnellende Schublade gerät zwangsläufig Ihrer Hand in die Quere. Ganz toll! Von den umständlichen Verrenkungen beim Schließen will ich gar nicht reden. Wer da Schäden an der empfindlichen Mechanik in Kauf nimmt und die Schublade manuell zudrückt, der hat mein volles Verständnis. Doch im Sinne des Erfinders ist das wohl nicht. Da könnte einmal im Leben etwas durch weniger „Schubladendenken“ gelöst werden, aber keiner tut es. Liebe Laufwerk-Hersteller: Erhört mein Flehen und bringt den Knopf endlich da an, wo er hingehört, nämlich oberhalb der Schublade! Vielleicht schafft hier in Zukunft das DVD-Zeitalter ja Abhilfe.

Joachim Hesse

Eidos baut Kooperation mit Mucky Foot aus

Bereits vor der Veröffentlichung des Originals sichert sich Eidos die Rechte am Nachfolger

Wie jetzt bekannt wurde, hat Eidos Interactive einen weiteren Kooperationsvertrag mit dem Software-Entwickler Mucky Foot mit Sitz in Guildford, Großbritannien geschlossen. Von dem Action-Adventure Urban Chaos konnten bereits auf der vergangenen E3 in Atlanta erste Bilder bewundert werden. Es soll in der zweiten Jahreshälfte 1999 erscheinen. Das zweite neue, bisher noch titellose Spiel befindet sich bereits seit 16 Monaten in der Entwicklung. Dazu Ian Livingstone, Chairman von Eidos Interactive: „Wir sind davon überzeugt, daß wir mit großer Nachfrage für die zweite Folge rechnen dürfen.“



Ian Livingstone, Chairman von Eidos Interactive, zu diesem Vertrag: „Eidos glaubt fest daran, daß Urban Chaos 1999 ein voller Erfolg sein wird.“

EA verstärkt Engagement in Deutschland

Durch das Vorhaben von EA eröffnen sich Möglichkeiten für junge Programmierer

Innerhalb der nächsten zwei Jahre will Electronic Arts Deutschland eine eigene Entwicklungsabteilung für Spiele gründen. Ziel ist es, neben Eigenentwicklungen auch für einen stärkeren deutschen Einfluß bei den Lokalisierungen zu sorgen. Zu diesem Zweck möchte EA Vereinbarungen mit externen Spieleprogrammierern schließen, die eine Veröffentlichung ihrer Produkte über EA garantieren oder sogar eine komplette Vorfinanzierung gewährleisten. „Wenn wir uns die Verkaufscharts ansehen, dann stammen gut ein Viertel der Top-Titel aus Deutschland. Das Genre der Aufbau-Strategiespiele geht dabei beispielsweise völlig an uns vorbei“, meint Jörg Rohrer, Marketing-Direktor bei EA.



Electronic Arts Deutschland: Planen Benedikt Schüler, Jörg Rohrer und Jörg Brand vielleicht schon ein deutsches Ultima-Online?

Kopierschutz wird vernachlässigt

Bedenken deutscher Niederlassungen übergangen

Die Frage nach einem angemessenen Kopierschutz wird laut den deutschen Niederlassungen von Electronic Arts, Eidos, Konami, Infogrames und Sony noch immer vernachlässigt. Die jeweiligen Mutterkonzerne messen dem Problem illegaler Kopien international wenig Bedeutung bei, beklagen sich die Firmenvertretungen. Zusätzlicher Programmieraufwand werde gescheut. Selbst vorgelegte Umsatzvergleiche mit und ohne Kopierschutz, die eine wirksame Duplizierungsbremse nahelegen, würden weitgehend ignoriert. Der entgangene Umsatz durch Raubkopien wird von Vertretern der Spiele-Industrie auf bis zu 25 bis 40% geschätzt.



Eidos, EA, Sony und die Ges. zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen im Gespräch.

Außerdem

/// **Take 2** übernimmt zwei britische Unternehmen: Peripheriegeräte-Hersteller **Joytech** und Distributor **LDA** sollen für weiteres Wachstum sorgen. /// Von der in der PC Action 2/99 vorgestellten CD-ROM zur Fernsehserie „Gute Zeiten, schlechte Zeiten“ hat **Software 2000** nach eigenen Angaben bereits 50.000 Exemplare ausgeliefert. /// Der Salzburger Publisher **JoWooD** sichert sich nach guten Verkäufen des Echtzeit-Strategiespiels „Mayday“ die weltweiten Exklusivrechte an allen zukünftigen Entwicklungen des deutschen Software-Entwicklers **Media Publishing** und dessen Label **„Boris Games“**. ///

D-Info 99



Telefonbuch-CD-ROM **TopWare produziert Update**

Fast hätte niemand mehr daran geglaubt, doch die Liberalisierung des deutschen Telefonmarkts macht's möglich: TopWare kann voraussichtlich noch im Frühjahr dieses Jahres eine grundlegend überarbeitete 99er Edition der mega-erfolgreichen Telefonbuch-CD-ROM D-Info auf den Markt bringen. Und diesmal ist es nicht einmal notwendig, die Daten der Telefonanschluß-Inhaber manuell mit Riesenaufwand in China erfassen zu lassen, nein, die Telekom AG selbst stellt die Datensätze nun erheblich kostengünstiger zur Verfügung. Der Grund für den Sinneswandel des Telekommunikations-Riesen: Man befürchtete eine mögliche Mißbrauchsverfügung des Bundeskartellamtes und beschloß deshalb, die Preise für die Überlassung der Datensätze drastisch zu senken. TopWare-Vorstand Siegfried Sorg kommentiert: „Leider hat die Preispolitik der Telekom bisher verhindert, daß die TopWare AG die immense Nachfrage nach einer neuen D-Info-Version befriedigen konnte. Das wird sich nun ändern. Wir arbeiten mit Hochdruck an einer D-Info 99, die wir schnellstmöglich nach Erhalt der Daten veröffentlichen werden."



TopWare-Vorstand Siegfried Sorg hofft, D-Info 99 noch im Frühjahr auf den Markt bringen zu können.

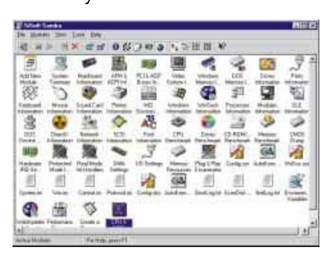
Info: http://www.topware.de

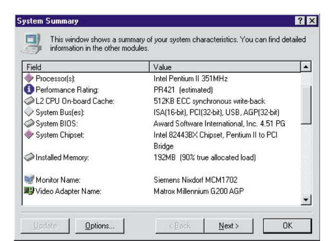
Sandra Professional

Diagnose-Tool **Tiefe Einblicke in Ihren Rechner**

Sie wollen wissen, ob mit Ihrem Win95/98-PC alles zum Besten bestellt ist? Dann liefert Ihnen SiSofts bewährtes Tool Sandra (System ANalyser, Diagnostic and Reporting Assistant), das jetzt bei CDV für DM 39,95 als Professional-Edition zu haben ist, den ultimativen Überblick über fast alle Komponenten Ihres Systems. Bis zu 66 verschiedene Module geben haarklein Aufschluß über Ihre Konfiguration. Dabei werden die Daten wesentlich umfassender und übersichtlicher aufbereitet, als dies in der Windows-Systemsteuerung der Fall ist. Diverse Benchmarks erleichtern es Ihnen darüber hinaus, die Leistungsfähigkeit Ihres Systems anschaulich in Relation zu anderen Rechnern zu setzen. Etwas mit Vorsicht zu genießen sind jedoch die zu pauschal gehaltenen Optimierungstips: Haben Sie beispielsweise für Ihre Festplatte den DMA-Modus nicht aktiviert, weist Sie Sandra zwar darauf hin, teilt Ihnen aber nicht mit, ob Ihre Platte diese Betriebsart überhaupt unterstützt. Erfreulich hingegen, daß auch Computer-Laien durchaus von Sandra profitieren können: Eine hervorragende Online-Hilfe klärt umfassend über alle Fachtermini auf und liefert zusätzlich ein praktisches Glossar mit den in der Computerwelt so beliebten Abkürzungen.

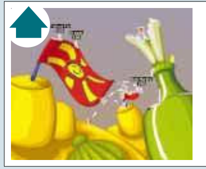
Info: http://www.cdv.de





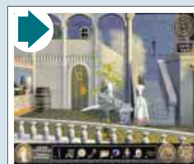
Sandra Professional versorgt Sie mit detaillierten Informationen über das Innenleben Ihres Rechners und ist trotz seines enormen Leistungsumfangs übersichtlich und leicht zu bedienen.

Die andere Hitparade



VISIONÄR! Spielspaß für Äonen verspricht Firaxis' brillantes Zukunfts-Epos Alpha Centauri und setzt für Strategen neue Maßstäbe in Sachen Langzeit-Motivation!



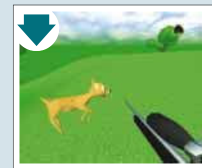


PARTYWÜRMER! Eine explosive Mehrspieler-Session Worms Armageddon dürfte sogar die lahmste Familienfeier in ein Tollhaus verwandeln! Ein Muntermacher erster Güte!



ABGESANG! Sierras altehrwürdige Adventure-Rollenspiel-Serie Quest for Glory wird mit Dragon Fire reichlich unspektakulär in den Ruhestand verabschiedet. Schade!

ABGESTÜRZT! Über der supergenauen Schadensdarstellung hat das Activision-Team bei Fighter Squadron vergessen, daß man ein Flugzeug auch steuern können muß.



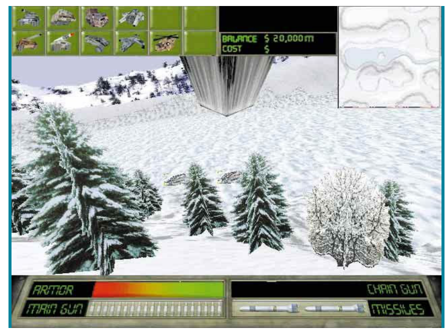
HASENJAGD! Wer traut sich nur, ein Spiel wie NFK zu veröffentlichen?! Zu Beginn ist das Comic-Jagdvergnügen ja spaßig, aber es reicht halt nicht für mehr als eine halbe Stunde...

Golgotha Forever!

Initiative zur Rettung eines Software-Projekts

In PC Action 12/98 berichteten wir über das Ende von Crack Dot Com und die damit verbundene Freigabe des Source-Codes von Golgotha als Public Domain. Mittlerweile hat sich eine Schar engagierter Entwickler zusammengefunden, die das verwaiste Spiele-Projekt retten und zu Ende führen will. Zu diesem Zweck werden allerdings noch dringend weitere Programmierer, Grafiker, Tester etc. gesucht. Wenn Sie sich also glauben, einen wichtigen Beitrag zur Fertigstellung von Golgotha leisten zu können, sollten Sie über die untengenannte Website Kontakt zur Initiative Golgotha Forever aufnehmen.

Info: http://www.golgotha.org



Golgotha soll nicht sterben: Unabhängige Entwickler wollen das Projekt nun fertigstellen.

Ehrenvoll gesc





Als Pyro Mitte 1998 ein völlig neues Strategiespiel veröffentlichte, rechnete noch niemand mit dem Erfolg dieser unkonventionellen Spielidee. Wer hätte auch geglaubt, daß ein Echtzeit-Strategiespiel, das sich aber eher wie ein rundenbasierter Genrevertreter spielt, solchen Anklang finden könnte?

Vor der Veröffentlichung von Commandos gab Pyro noch bekannt, jeden Monat eine neue Mission gratis ins Internet zu stellen bzw. über Cover-CDs an die unersättlichen Fans zu verteilen. Dazu ist es nie gekommen. Javier Pérez (C.E.O. Pyro) gab dazu eine kurze Erklärung ab: „Es dauerte über ein halbes Jahr, um nur acht Szenarien für „Im Auftrag der Ehre“ fertigzustellen. Ein halbes Dutzend weitere Missionen für die vergangenen Monate wären in dieser hohen Qualität unmöglich gewesen und wir wollen natürlich in keinem Fall Szenarien mit schlechtem Design veröffentlichen.“ Im März erscheint damit die Mission-CD, die eigentlich gar keine ist. Damit Sie Commandos – Im Auftrag der Ehre spielen können, benötigen Sie nämlich nicht das Ur-Commandos. Es handelt sich also um ein eigenständiges

Fakten

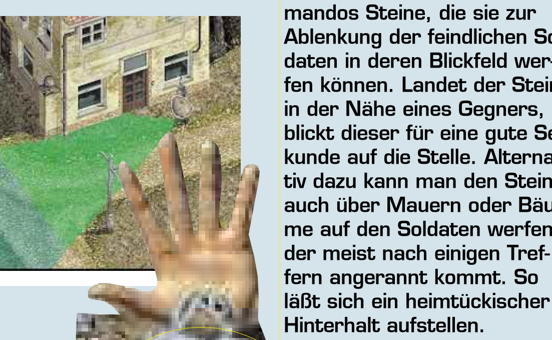
- Acht Missionen
- Missionen sind doppelt so groß
- Vier neue Gegenstände für die Spezialeinheit
- Zwei Schwierigkeitsgrade
- Gleiche Grafik und Steuerung
- Ohne Commandos - Hinter feindlichen Linien spielbar
- Zum Preis einer Mission-CD (ca. DM 50,-)

Die Geheimwaffen der Commandos

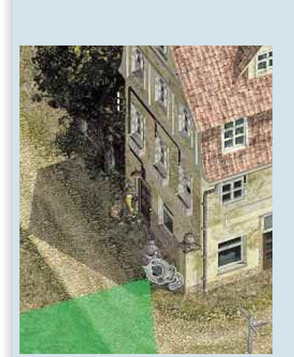
Die Missionen „Im Auftrag der Ehre" bestreiten die Commandos mit einigen neuen Ausrüstungsgegenständen, die wieder völlig neue Strategien erlauben. Gerade in Kombination mit den bekannten Tricks bieten sich etliche Möglichkeiten.

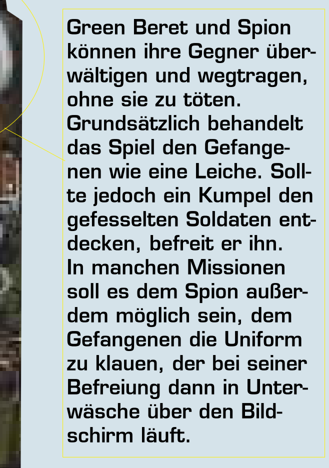


Scharfschütze



Fast überall finden die Commandos Steine, die sie zur Ablenkung der feindlichen Soldaten in deren Blickfeld werfen können. Landet der Stein in der Nähe eines Gegners, blickt dieser für eine gute Sekunde auf die Stelle. Alternativ dazu kann man den Stein auch über Mauern oder Bäume auf den Soldaten werfen, der meist nach einigen Treffern angerannt kommt. So läßt sich ein heimtückischer Hinterhalt aufstellen.

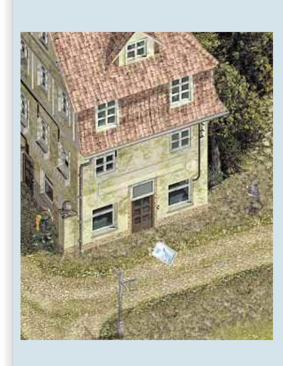




Green Beret und Spion können ihre Gegner überwältigen und wegtragen, ohne sie zu töten. Grundsätzlich behandelt das Spiel den Gefangenen wie eine Leiche. Sollte jedoch ein Kumpel den gefesselten Soldaten entdecken, befreit er ihn. In manchen Missionen soll es dem Spion außerdem möglich sein, dem Gefangenen die Uniform zu klauen, der bei seiner Befreiung dann in Unterwäsche über den Bildschirm läuft.



Spion



Green Beret

Der Scharfschütze kann mit seinem Gewehr über riesige Entfernungen lautlos töten, doch seine Munition ist sehr begrenzt. Der Fahrer benutzt eine ähnliche Flinte, nur eben leider ohne Zielfernrohr und Schalldämpfer. Dafür hat er unbegrenzt Munition! Das Gewehr verursacht ungefähr den gleichen Krach wie eine Pistole – nachdem man in etlichen Missionen zumindest in manchen Bereichen ein bißchen Lärm machen kann, eine sehr effektive Waffe.

Rauchen ist ziemlich ungesund. Vor allem, wenn man eine Zigarettenschachtel aufhebt, die vorher vom Green Beret geschickt plaziert wurde. Der nikotinsüchtige Soldat steckt sich nämlich sogleich ahnungslos eine Kippe an. Nachdem der Green Beret noch irgendwo in der Nähe lauert, reicht das meist, um den abgelenkten Soldaten mit einem leisen Messerstich auszuschalten. Übrigens: Anscheinend sind nicht alle Soldaten Raucher!





Fahrer


Eine Mission spielt im Zoo. In den Käfigen und Gehegen sind die unterschiedlichsten Tiere zu sehen. Hier ein Elefant.

Produkt, das aber nie zum gewöhnlichen Vollpreis von ca. DM 80,- über die Ladentheke wandert. Warum auch? Commandos enthielt 20 Missionen, der Zusatz „Im Auftrag der Ehre“ nur acht! So einfach läßt sich der Unterschied nicht berechnen, denn die neuen Szenarien sind größer, enthalten komplexere Aufträge und natürlich viel mehr Gegner und Hindernisse. Laut Pyro entsprechen die acht neuen in etwa 16 alten Missionen.

Eine Frage der Ehre

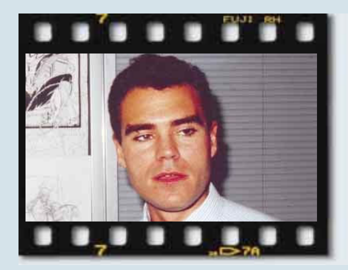
Im Auftrag der Ehre ist daher sowohl für Commandos-Veteranen als auch für all jene interessant, die Commandos noch nie selbst gespielt haben. Deswegen startet die Mission-CD auch ähnlich einfach wie „Hinter feindlichen Linien“. Nachdem die Missionen jedoch deutlich größer sind, mehr Zeit in Anspruch nehmen und natürlich ausreichend Gelegenheit bieten, sich mit dem Spiel vertraut zu machen, ist bereits das zweite Szenario erheblich schwieriger. Kenner von „Hinter feindlichen Linien“ werden sich definitiv nicht langweilen, Neulinge hingegen haben zunächst einen schweren Stand. Commandos spielt sich nämlich so anders als herkömmliche Echtzeit-Strategiespiele, daß selbst Profis erst umdenken müssen, bevor sie sich zurechtfinden. Die spielbare Demo-Version, die Sie auf unserer Cover-CD finden, zählt übrigens zu den härteren Szenarien und dürfte auch Könner etliche Stunden beschäftigen. Immerhin handelt es sich dabei um ein Achtel von „Im Auftrag der Ehre“.


Von diesem Aussichtspunkt hat der Scharfschütze alles im Blick. Immerhin hat er noch acht Patronen. Das sollte reichen.

Interview

Bei Diskussionen über die Vor- und Nachteile von Commandos steht oftmals das umstrittene Thema des Schwierigkeitsgrades im Mittelpunkt. Etliche Spieler sind bei Commandos völlig überfordert, gerade weil es niemals zuvor ein Spiel in dieser Art gab. Bei unserem Besuch in Madrid nahm Javier Pérez zu diesen und anderen brennenden Fragen Stellung.

» Die Technik muß dem Gameplay dienen, nicht umgekehrt. Gute Grafik allein macht noch lange kein gutes Spiel«


Javier Pérez (C.E.O. Pyro) zur Entwicklung von Commandos

PC Action: *Wie entstand eigentlich die Grundidee für Commandos?*

Javier Pérez: Vorweg muß ich dazu sagen, daß Pyro Spiele auf eine unübliche Art entwickelt. Wir beginnen nicht mit einem Konzept, das niedergeschrieben einen ganzen Ordner füllt. Der Grundgedanke für Commandos war ein Strategiespiel über den Zweiten Weltkrieg. Unser sogenanntes Konzept umfaßte damals nur ein Blatt Papier. Der Rest ist durch immer wieder eingebrachte neue Überlegungen und Ideen entstanden. Selbst als die Grafiker schon eifrig an der Arbeit waren, haben wir das Konzept noch geändert. Viele Grafiken mußten deswegen komplett überarbeitet werden. Solche Änderungen kosten Zeit, aber es lohnt sich. Wir sind jedoch der Meinung, daß die Technik dem Gameplay dienen muß, nicht umgekehrt. Durch gute Grafik allein bekommt man noch lange kein gutes Spiel.

PC Action: *Warum ist Commandos so schwer?*

Javier Pérez: Commandos muß so schwer sein, sonst funktioniert das Spielprinzip nicht. Unserer Meinung nach hat ein Spiel den richtigen Schwierigkeitsgrad, wenn es den Spieler maximal fordert. Der Tester einer amerikanischen PC-Zeitschrift meinte zum Beispiel, er habe jetzt Commandos über acht Stunden am Stück gespielt und es ist seiner Meinung nach viel zu schwer. Es muß ihm mächtig Spaß gemacht haben, ansonsten wäre er nie so lange dabei geblieben. Bei einem niedrigeren Schwierigkeitsgrad hätte er Commandos hingegen schnell durchgespielt.

PC Action: *Sind die acht neuen Missionen ähnlich schwierig zu lösen?*

Javier Pérez: Wir sind nicht der Meinung, daß die schwierigeren Missionen besser sind. Im Auftrag der Ehre enthält wie Commandos das gesamte Spektrum von leichten bis schweren Szenarien. Viele werden jetzt sagen, daß „leicht“ bei Commandos schon ziemlich schwierig ist und „schwer“ fast nicht zu schaffen, aber nur so funktioniert das Spiel.

PC Action: *Wie läuft das eigentlich vom Design her ab? Entscheidet Ihr Euch vorher, eine leichte oder eine schwere Mission zu entwerfen?*

Javier Pérez: *(grinst)* Nein. Wir überlegen uns den Inhalt der einzelnen Missionen und bauen sie nach und nach fertig zusammen. Anschließend überprüfen wir den Schwierigkeitsgrad und legen die Reihenfolge innerhalb der Kampagne fest. Die vom Design her leichteren Missionen müssen in der Kampagne vor den schweren gelöst werden.



Wollen Sie die Rückseite des Hauses sehen? Kein Problem: Rechts ist das gleiche Bild aus einer anderen Perspektive.

Die neue Grafik ist noch eine Spur detailverliebter. Bei der Sprengung der Brücke sind die meisten Straßenlampen zerbrochen.

Commandos 2 gehört definitiv zu den zehn begehrtesten Spielen für 1999. Gerade bei Fortsetzungen erfolgreicher Spiele verändern die Hersteller normalerweise sehr wenig, sondern feilen lieber nur an Kleinigkeiten. Dieses Prinzip der Risikominimierung geht langfristig natürlich nicht auf, wie auch Pyro erkannt hat.

Im Auftrag der Ehre bietet zwar einige neue Features, aber grundsätzlich ist es das gleiche Spiel wie Commandos. Bei unserem Besuch bei Pyro in Madrid fragten wir natürlich neugierig nach dem zweiten Teil. Pyro hielt sich ziemlich bedeckt und gab nur spärlich Informationen preis. „Commandos 2 wird ein völlig anderes Spiel als Commandos. Wir werden niemals einen Klon produzieren, noch nicht mal von unserem eigenen Spiel“, kommentierte Javier Pérez überzeugt. Nun, zumindest optisch ähnelt Commandos 2 stark dem Vorgänger. Allerdings sieht die Grafik noch besser aus. In Commandos bestehen die Karten noch aus einzelnen gerenderten Bestandteilen. In Commandos 2 hingegen erstellen die Grafiker erst die komplette Karte und rendern sie dann. Aus diesem Grund wirkt Commandos 2 wie aus einem Guß und somit realistischer. Echtes 3D kommt aber wieder nicht zum Einsatz. Das wäre bei gleichbleibender Grafikqualität auch gar nicht möglich. Pyro bedient sich eines Tricks, um die Vorteile beider Möglichkeiten zu vereinen. Die Karte in Commandos liegt nur in einer Perspektive vor. Zwangsläufig entstehen hier tote Winkel. Die Rückseite von Häusern bleibt im Spiel völlig unberücksichtigt. Für Commandos 2 erstellt Pyro für die gleiche Karte vier Perspektiven. Es ist also möglich, die Ansicht umzuschalten. Dazu meint Javier Pérez verschmitzt: „Man glaubt gar nicht, wie leicht der Mensch durch einen einfachen Wechsel der Perspektive die Orientierung verliert. Da müssen wir uns noch etwas einfallen lassen.“

Bei Nacht und Nebel

Nachtmissionen sollen in Commandos 2 für zusätzliche Abwechslung sorgen. Im Schutz

Commandos 2

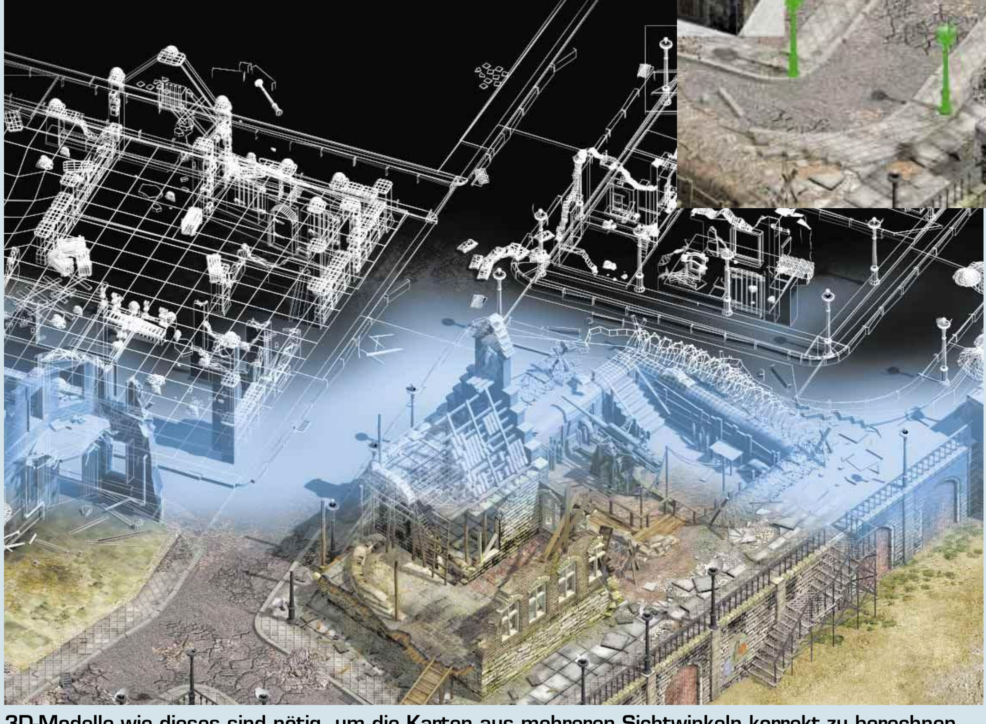
der Dunkelheit können sich die Spezialeinheiten viel besser an ihre potentiellen Opfer anschleichen. Ein größeres Hindernis stellen vermutlich Suchscheinwerfer dar, die unermüdlich das Gelände nach Eindringlingen durchstöbern. Wettereffekte wie Nebel oder Regen bieten ebenfalls zusätzliche Deckung. Außerdem wäre es denkbar, daß sich ein Teil der Soldaten bei Regen zu Unterständen zurückzieht. Die Commandos könnten zudem auf Rauchbomben zurückgreifen, um ihre Flucht zu decken. Mit der Rauchwolke als Sichtschutz bleibt die Spezialeinheit für die feindlichen Soldaten unsichtbar. Für optische Abwechslung sorgen hingegen Missionen in Japan und Südostasien. Pyro will auch den Forderungen der Spielgemeinde nach realistischeren Fähigkeiten der Commandos nachkommen. Schließlich ist es unlogisch, daß nur der Marine schwimmen oder ein kleines Boot steuern kann. Sonderfahrzeuge wie Panzer oder U-Boote hingegen bleiben den Spezialisten vorbehalten. Richtig vorstellen will Pyro das Projekt aber erst zur E3 Mitte Mai. Dann zeigt Pyro vielleicht auch schon mehr von zwei weiteren Projekten, einem taktischen Echtzeit-Strategiespiel in der Römerzeit und einem 3D-Action-Adventure, die sich momentan im Anfangsstadium befinden und frühestens 2000 fertig sein sollen. Der geplante Erscheinungstermin für Commandos 2 bleibt bei Ende 1999. Unser Besuch in Madrid zeigte deutlich, daß es sich bei den Pyro Studios keineswegs um eine Eintagsfliege handelt. Hier arbeitet ein Team mit Visionen und technischem Potential. Glückwunsch an Eidos für diesen Volltreffer!



Von der anderen Seite sieht man, daß eine komplette Hauswand zerstört ist.



Die einzelnen dreidimensionalen Komponenten werden zusammengefügt.



3D-Modelle wie dieses sind nötig, um die Karten aus mehreren Sichtwinkeln korrekt zu berechnen.

Detaillierte Aufträge

„Hinter feindlichen Linien“ waren Aufträge immer nach einem einfachen Schema gestrickt: Zerstören Sie dies und flüchten Sie dorthin. So simpel funktioniert die Mission-CD nicht mehr. Schließlich wären dann die Einsätze zu eintönig und langatmig. Mehr Gegner und Hindernisse machen noch kein größeres und spannenderes Szenario. Sie müssen also Gegner entführen, Fahrzeuge stehlen, Gefangene befreien und anschließend noch entkommen. Die Vorgaben bleiben halbwegs knapp und überschaubar, die Durchführung der einzelnen Ziele unterteilt jedoch das Szenario geschickt in mehrere Abschnitte. Der zusätzliche Platz auf der Karte läßt sich auch hervorragend mit gekaperten Fahrzeugen nutzen. In der Mission-CD soll sogar ein Panzer vom Typ Tiger vorkommen. Der für damalige Verhältnisse technisch überlegene Kampfpanzer ist für die Alliierten ein willkommenes Diebesgut. In einem anderen Szenario stehen einige der ersten Düsenflugzeuge. Bis jetzt ist aber noch nicht klar, ob man eine Me262 entwenden oder nur die gesamte Staffel zerstören soll. Detailgetreue Grafiken im Spiel weisen auf die akribische Recherche von Pyro hin. In einem der Büros stapelten sich Bücher über deutsches Kriegsgerät und Prototypen im Zweiten Weltkrieg.

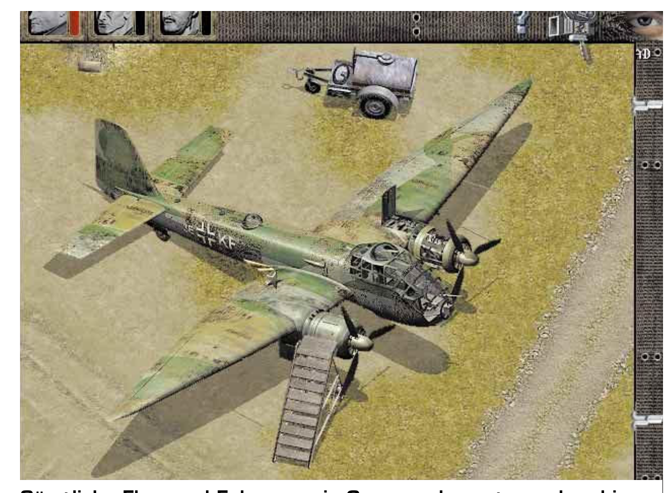
Neue Spielweisen

Obwohl sich an der Spielweise grundsätzlich nichts geändert hat, entsteht durch die erweiterte Ausrüstung eine Fülle neuer Möglichkeiten. Mit der Kombination aus Stein und Ablenksender kann der Green Baret feindliche Soldaten über enorme Strecken anlocken. Diese isolierten Soldaten stellen dann ein einfaches Ziel dar. „Hinter feindlichen Linien“ funktionierte eine vergleichbare Strategie nur mit dem uniformierten Spion. Sobald man diese Taktik voll ausschöpft, erscheinen die Missionen auf einmal sehr viel einfacher. Der verstellbare Schwierigkeitsgrad hingegen ändert an der subjektiven Empfindung nur wenig. Entweder man hat das Spielprinzip verstanden und weiß es zu nutzen, oder man verzweifelt an den Missionen, weil sie unlösbar scheinen.

Alexander Geltenpoth



Auf dem freien Feld auf der anderen Seite der Hängebrücke ist der Green Beret den Blicken von Patrouillen schutzlos ausgeliefert. Notfalls muß er weiterkriechen, um nicht entdeckt zu werden.



Sämtliche Flug- und Fahrzeuge in Commandos entsprechen bis ins Detail den Originalvorgaben. Der Bomber steht am Rand der Landebahn und soll demnächst aufgetankt werden.



Die acht neuen Missionen sind grafisch abwechslungsreicher gestaltet. Es führt sogar eine Holztreppe und eine Leiter auf das Dach des alten Tempels, der inmitten von Olivenbäumen steht.

Commandos Add-On-CD

Voraussichtlich: P 120, 16 MB
Technik: DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl: 1-2
Handbuch/Sprache: Deutsch/Deutsch
Hersteller: Pyro/Eidos
Veröffentlichung: März 1999 **Genre:** Echtzeit-Strategie
Vergleichbar mit: Jagged Alliance, Shadow Company

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Eigenständiges Spiel, basierend auf Commandos – Hinter feindlichen Linien, mit acht neuen Missionen und vier zusätzlichen Ausrüstungsgegenständen. «



Eine Touristengruppe, zu der sich seltsamerweise auch Detektiv Moseley gesellt hat, erweckt in Rennes-le-Chateau Gabriels Mißtrauen.



Gabriel und Detektiv Moseley sind seit langem miteinander befreundet. Trotzdem wundert sich der Schattenjäger, warum sich Mosely so intensiv für seinen aktuellen Fall interessiert.

Schattenjägers dritter Streich

Neben King's Quest und Leisure Suit Larry gehört Gabriel Knight zweifellos zu den Prunkstücken unter Sierras Adventure-Serien. Wer sich mit den düsteren Geschichten um den Schattenjäger und die geheimnisvolle Welt des Übernatürlichen beschäftigt, muß jedenfalls nicht erwarten, mit gängigen Klischees abgespeist zu werden – die Gabriel Knight-Schöpferin Jane Jensen geht nämlich durchaus mit literarischem Anspruch an das Design ihrer Stories...

Wieder einmal beginnt alles ganz harmlos: Gabriel erhält eine Einladung, das Wochenende auf dem Gut eines entmachteten Prinzen zu verbringen. Große Ehre für den Schattenjäger! Oder doch nicht? Schon bald stellt sich heraus, daß der Gastgeber ein sehr ernstes Anliegen an Gabriel hat: Er bangt um die Sicherheit seines neugeborenen Sohnes und befürchtet, dieser könnte von einer mysteriösen Vampir-Sekte gekidnappt werden. Gabriel soll ihm helfen, das Kind zu beschützen, kann das Unheil jedoch nicht verhindern – er heftet sich an die Fersen der Entführer und gelangt so in das verschlafene französische Nest Rennes-le-Chateau. Auch dieser Ort hat etwas Unheimliches,

Fakten

- Echtzeitgerenderte 3D-Umgebung
- Mehr als 35 animierte 3D-Charaktere
- Mehrere Kamera-Perspektiven wählbar
- Freier Wechsel zwischen 1st- und 3rd-Person-Perspektive
- Sprachausgabe mit Tim Curry als Gabriel
- 3D-Sound

Geheimnisumwittertes und Gabriel wird das Gefühl nicht los, das Rätsel der kleinen Stadt könnte in einem Zusammenhang mit der Verschleppung des Prinzensohnes stehen...

Die Wahrheit über Rennes-le-Chateau

Die Stadt Rennes-le-Chateau existiert tatsächlich in der französischen Region Languedoc und birgt auch wirklich ein mysteriöses Geheimnis: Gegen Ende des 19. Jahrhunderts stieß ein Priester bei Restaurierungsarbeiten an der örtlichen Kirche auf versiegelte Dokumente mit verschlüsselten Botschaften. Bis zum heutigen Tag konnte niemand deren Bedeutung ergründen und auch die Biographie des Geistlichen gibt noch so manches Rätsel auf. Er fuhr mit den Dokumenten nach Paris und suchte dort angeblich die Mitglieder einer okkulten Gesellschaft auf. Anschließend verfügte er plötzlich über Unsummen Geldes, die er in die Renovierung seiner Kirche steckte. Einige Jahre später



Sehr gut lassen sich im Nahbereich die wechselnden Gesichtsausdrücke der Charaktere erkennen.



Die clevere Grace hilft Gabriel immer wieder aus heiklen Situationen. Zuweilen darf der Spieler auch in ihre Rolle schlüpfen.



In der Kirche von Rennes-le-Chateau glaubt Gabriel, der Lösung des Rätsels um den verschwundenen Prinzensohn einen Schritt näher kommen zu können.

Bewährtes Trio



Gabriel Knight stammt aus dem pittoresken New Orleans und erbte seine Berufung als Schattenjäger von seinen Vorfahren. Hartnäckig und unerschrocken strebt er danach, mysteriösen Phänomenen auf den Grund zu gehen, bei denen rein rationale Erklärungsversuche allein nicht mehr greifen.



Grace Nakimura kam nach New Orleans, um einmal richtig auszuspannen. Auf eine Annonce hin bewarb sie sich um einen Job in dem Buchladen, in dem sie Gabriel kennenlernen sollte. Seitdem Zeitpunkt sind die Schicksale der beiden untrennbar miteinander verknüpft.



Detektiv Moseley ist seit langem mit Gabriel befreundet und zeigt starkes Interesse am jüngsten Fall des Schattenjägers. Obwohl er behauptet, in Rennes-le-Chateau seinen Urlaub zu verbringen, glaubt Gabriel, daß Moseley dienstlich unterwegs ist...



Die Steuerung der Interaktionen zwischen den Charakteren erfolgt über ein übersichtliches, iconbasiertes Interface, das auf Mausklick die gewünschten Optionen zur Verfügung stellt.

kam der Priester unter mysteriösen Umständen ums Leben. Es versteht sich von selbst, daß jenes reale Geheimnis von Rennes-le-Chateau auch in Gabriel Knight III eine wichtige Rolle spielen wird.

Am Puls der Zeit

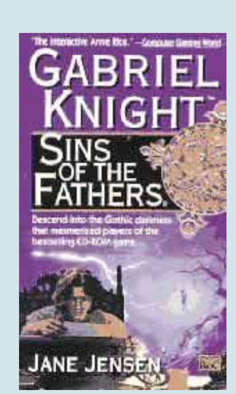
Während das Vorgänger-Adventure The Beast Within noch ganz im Zeichen der Flut von interaktiven Spielfilmen stand, wird sich Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned als zeitgemäßes Abenteuer im 3D-Look präsentieren. Sie dürfen die dreidimensionalen, echtzeitgerenderten Locations aus frei wählbaren Kamerawinkeln in Augenschein nehmen und wie in King's Quest VIII

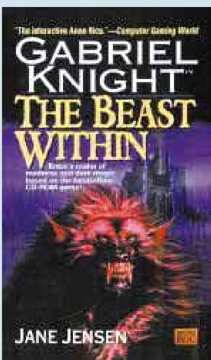
Interview

Bereits seit Erscheinen von Gabriel Knight 1: Sins of the Fathers (1993) gehört Jane Jensen zu den profiliertesten Spiele-Designern überhaupt. Die Anfänge ihrer Arbeit für Sierra reichen mit Titeln wie Ecoquest, Police Quest 3 und King's Quest VI bis ins Jahr 1991 zurück.

PC Action *Im Unterschied zu vielen anderen Spiele-Designern hat die Art und Weise, wie Sie eine Geschichte erzählen, einen regelrecht literarischen Touch. Können Sie uns verraten, wie Sie bei der Ausarbeitung eines Adventure-Plots vorgehen?*

Jane Jensen: Bei einem Adventure versuche ich, genauso vorzugehen wie bei einem ausgewachsenen Roman. Die Grundlagen beim Schreiben sind bei allen Medien dieselben: Man verknüpft Sub-Plots miteinander und baut mit der sich entwickelnden Handlung Spannungsbögen auf, so daß es für die Hauptfigur zunehmend schwierig wird, ihr eigentliches Ziel zu erreichen. Die Ausarbeitung einer Hintergrundgeschichte ist für mich ein mühseliger Prozeß, in dessen Verlauf ich die Ereignisse meiner verschiedenen Nebenhandlungen aufeinander aufbaue und versuche, interessante Charaktere und spannende Szenen einzubringen. In einem Spiel ist es besonders wichtig, immer wieder Fragen in den Plot zu integrieren, damit der Spieler bei der Stange bleibt, weil er die Antworten wissen will. Natürlich stellt man auch in einem normalen Plot immer wieder irgendwelche Fragen, aber bei einem Adventure dient dies dazu, den Spieler so weit anzuleiten, daß er weiß, wie seine nächsten Schritte aussehen müssen. Für die Ausarbeitung der drei Gabriel Knight-Plots habe ich jeweils um die fünf Monate gebraucht.





Jane Jensen ist eine Spiele-Designerin mit literarischen Ambitionen: Die Gabriel Knight-Abenteuer Sins of the Fathers und The Beast Within liegen auch in englischsprachigen Romanfassungen vor.

PC Action *Gabriel Knight gehört zu den ganz wenigen markanten Computerspiel-Charakteren. Wie wurde er „geboren"? Haben Sie sich beim Entwerfen der Figur von anderen Schriftstellern oder Romancharakteren beeinflussen lassen?*

Jane Jensen: Zunächst stellte ich mir Gabriel als einen Parapsychologen vor, der diverse Fälle untersucht, aber während der Arbeit an Gabriel Knight 1 hat sich sein Profil verändert. Die größten Einflüsse für mich kamen dabei wohl von Neil Gaimans Sandman-Comic-Büchern oder der Serie Hellblazer mit ihrem punkigen Warlock-Charakter. Gabriel ist mit Sicherheit keine „stromlinienförmige" Figur und gerade das macht seinen Charme aus.

PC Action *In allen drei Gabriel Knight-Abenteuern haben Sie Fakten und Fiktion auf ungewöhnliche Weise miteinander vermengt und dabei stets auf sehr anspruchsvolle Themen zurückgegriffen. Zuerst war es Voodoo, dann Richard Wagner und nun beschäftigen Sie sich mit den Mysterien einer französischen Kleinstadt. Wie sind Sie ausgerechnet auf diese Sujets gestoßen und wie recherchieren Sie für Ihre Gabriel Knight-Stories?*

Jane Jensen: Auf die Themen wurde ich im Rahmen meiner Lektüre über Okkultismus und Esoterik aufmerksam. Ich beschäftige mich sehr viel mit Literatur und Sachbüchern – dabei stoße ich meistens auf interessante Dinge, um die sich ein Plot anlegen läßt. In Gabriel Knight II war es eigentlich Ludwig II., der den Ausschlag gab. Auf Wagner stieß ich erst während meiner Nachforschungen über Ludwigs Leben. Das Rätsel um Rennes-le-Chateau war eine tolle Ausgrabung, aber ich erkannte nicht sofort, daß sich die Thematik für ein Spiel eignen würde. Ich habe aus persönlichem Interesse über die Sache gelesen und je mehr ich über die


Bei der Darstellung der Outdoor-Locations wurde das typische Flair einer französischen Kleinstadt recht gut eingefangen.

beliebig zwischen 1st- und 3rd Person-Perspektive hin- und herschalten. Sie interagieren mit mehr als 30 verschiedenen Charakteren, die sogar über mehrere unterschiedliche Gesichtsausdrücke verfügen – je nach Situation übernehmen Sie beim Lösen der Rätsel entweder Gabriels Rolle oder die seiner treuen Begleiterin Grace. Auch bei der Sprachausgabe hat sich Sierra nicht lumpen lassen: Wie bereits in Sins of the Fathers wird auch diesmal wieder kein Geringerer als „Frank'n'Furter" Tim Curry, bekannt aus der „Rocky Horror Picture Show", die Rolle Gabriels übernehmen.

Herbert Aichinger


Um GK III einen zeitgemäßen Look zu verpassen, wurde eine eigene 3D-Engine entwickelt.

Gabriel Knight III

Voraussichtlich:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Technik:	Direct3D, 3DFX, DirectSound
Spielerzahl:	Keine Mehrspieler-Option
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Hersteller:	Sierra Studios
Veröffentlichung:	April 1999 **Genre:** Adventure
Vergleichbar mit:	Gabriel Knight I + II

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Wenn die technische Umsetzung stimmt, könnte Gabriel Knight III eines der spannendsten und unkonventionellsten Adventures des Jahres werden.«

Rätsel und die heilige Geometrie erfuhr, desto deutlicher wurde mir klar, welch ein Puzzle-Potential in der Geschichte steckt.

PC ACTION *Was sind Ihrer Meinung nach die wichtigsten Aspekte bei der Ausarbeitung eines packenden Adventure-Plots?*

Jane Jensen: Ich denke, der Schlüssel liegt in jedem Medium in der gelungenen Story. Das gilt ganz besonders für das Adventure, denn die Geschichte ist es (nicht Action), die den Spieler weiterträgt. In einem Spiel kommt es im Gegensatz zu einem Buch oder einem Film darauf an, Story und Gameplay miteinander zu verknüpfen und dafür zu sorgen, daß sich der Spieler mit dem Helden identifiziert. Er muß das Gefühl haben, selbst einem Rätsel auf den Grund zu gehen. Eine Menge Puzzles und Interaktion – Puzzles, die gut ins Gameplay integriert sind, sowie spaßige Interaktionen zwischen den Charakteren – sind durchweg wichtige Aspekte, die darüber entscheiden, ob eine Story in einem Spiel funktioniert oder nicht.

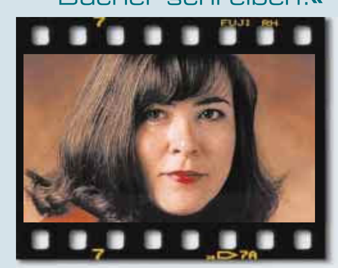
PC ACTION *Jedes Gabriel Knight-Spiel sieht anders aus: Sins of the Fathers kam als „traditionelles" Adventure daher, The Beast Within machte ausgiebig Gebrauch von Videosequenzen und Gabriel Knight III wird ein 3D-Adventure sein. Was waren die Hauptgründe für diese technischen Änderungen?*

Jane Jensen: Nun, der Hauptgrund liegt im Wandel der Spiele-Industrie. Wenn Du eine Menge Geld in die Entwicklung eines Spiels steckst – und Adventures sind nicht gerade billig zu produzieren –, mußt Du Dich der neuesten Technik bedienen, damit das Spiel auf dem Markt eine Chance hat. Als wir Beast produzierten, dachten wir wirklich, die Zukunft läge im interaktiven Film. Jetzt ist 3D das große Ding und bekommt dem Gameplay tatsächlich besser. Man kann sich in unserer Branche Stillstand einfach nicht leisten.

PC ACTION *Welche Aspekte von Gabriel Knight III haben zu der Release-Verschiebung geführt?*

Jane Jensen: Das liegt hauptsächlich daran, daß wir für das Spiel eine neue Engine entwickelten. Es nahm wesentlich mehr Zeit in Anspruch als erwartet, bis sie endlich stabil lief und wir mit der Produktion des eigentlichen Spiels beginnen konnten. Darüber hinaus dauert es bei einem 3D-Environment viel länger, die Animationen richtig hinzukriegen und einem guten Level den letzten Schliff zu verpassen. Man muß sich in einer 3D-Welt einfach mehr um Gesichtsausdrücke, Kamera-Einstellungen etc. kümmern. In 2D kommt man beispielsweise nie so nahe an seine Charaktere heran und man hat für einen Raum genau eine Kamera-Perspektive. In 3D gibt es einfach viel mehr Details, die man berücksichtigen muß.

» In Zukunft würde ich gerne beides weiter betreiben: Spiele designen und Bücher schreiben.«


Jane Jensen, Sierra Studios

PC ACTION *Mit welchen Arbeiten ist das Gabriel Knight III-Team gerade beschäftigt?*

Jane Jensen: Man kann sich jetzt halbwegs durch das Spiel durchklicken, d. h. alle Ereignisse des Spiels lassen sich in Gang setzen. Nun müssen wir das Ganze noch auf Hochglanz polieren – die neuesten Grafiken einbauen, Kamerawinkel, Gesichtsausdrücke, Positionierung der Charaktere etc. Die Aufnahmen für die Sprachausgabe sind bereits abgeschlossen. Daneben sind wir immer noch mit der Programmierung der komplexeren Puzzles beschäftigt.

PC ACTION *Haben Sie schon irgendwelche Pläne für die Zeit nach Gabriel Knight III? Spielen Sie mit dem Gedanken, in Zukunft noch weitere Gabriel Knight-Spiele zu designen?*

Jane Jensen: Ich hoffe, daß es ein Gabriel Knight IV geben wird. Das hängt wahrscheinlich davon ab, in welche Richtung sich das Adventure-Genre weiterentwickelt und wie sich Gabriel Knight III verkauft.



Leben und

„Live long and prosper!" Nach zahlreichen Spielen im Adventure- oder Action-Genre wird dem berühmtesten Zitat der großen Weltraum-Saga erstmals richtiges Leben eingehaucht. Denn in MicroProse' neuem Strategiespiel dürften die typischen Star Trek-Elemente Weltensuche, Zivilisation und Diplomatie weit besser zur Geltung kommen.

Die Ferengi-Allianz

Die Ferengi sind das bekannteste Handels-Volk der Galaxie, dessen kulturelle Ausrichtung immer darauf zielte, aus allem den bestmöglichen Gewinn zu erzielen. Jeder gesellschaftliche Status, militärische Rang und jede politische Stellung gründen sich auf Wohlhaben. Es regiert der Kapitalismus und alles ist käuflich oder verkäuflich. Die Philosophie der Ferengi basiert auf den sog. „Regeln des Erwerbs", die sich in 285 Paragraphen gliedern zum Beispiel §1: Wenn Du einmal das Geld anderer besitzt, gib' es niemals zurück, oder § 121: Alles ist käuflich, auch Freundschaft. Dieses Gedankengut hat die Ferengi zu den erfolgreichsten Unternehmern der gesamten Galaxis gemacht.

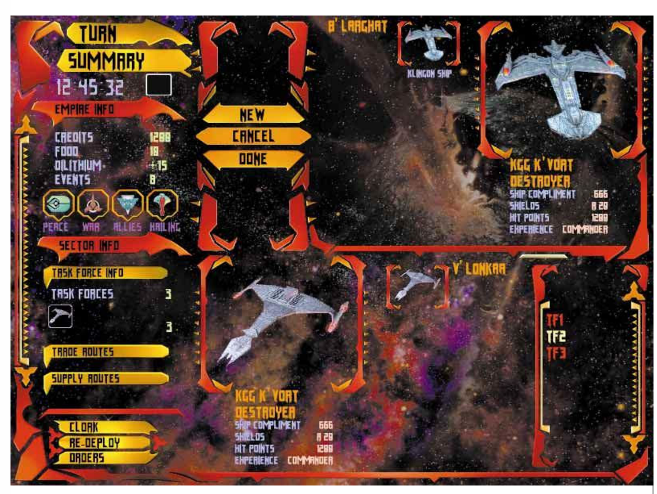
STNG: BotF ist ein rundenbasiertes Strategie-Spiel, das vor dem Hintergrund des reichhaltigen Star Trek: The Next Generation-Universums spielt und Sie in eine Welt von Weltraumerforschung, Kolonialisierung und taktischer Auseinandersetzung entführt. Mit komplexem Ressourcen-Management, streitbaren Raumflotten und diplomatischem Gespür kontrollieren Sie die Geschicke einer von fünf verschiedenen Rassen in dem Streben, das Universum zu beherrschen. Das klingt vertraut? Ist es auch. Das Spielprinzip ist keineswegs die Neuerfindung des Rades, aber immerhin zeichnet für

gedeihen

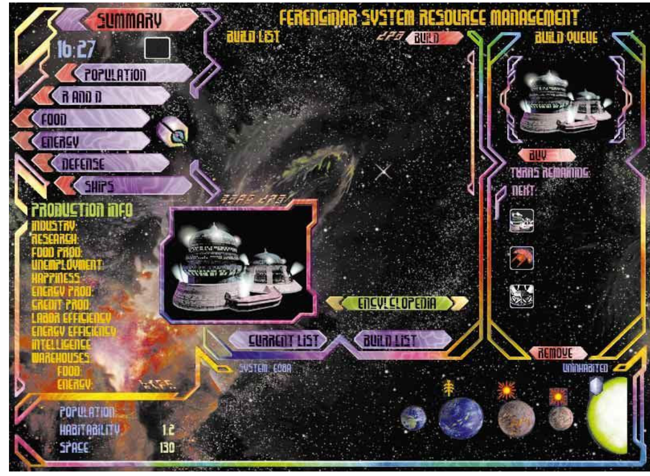
die Entwicklung kein geringeres Team verantwortlich als die Macher der bei Strategie-Fans hochgeschätzten Master-of-Orion-Reihe. MicroProse besitzt lediglich die Computerspiel-Rechte an Star Trek: The Next Generation. Trotzdem dürfen Sie weitestgehend die gesamte Entwicklung der Galaxien nachspielen. Sie führt Sie aus der Zeit vor der Erfindung des Warp-Antriebs über einige klassische Star-Trek-Momente, wie dem ersten Kontakt zwischen Menschen, Vulkaniern, Klingonen und Romulanern, bis zur Welt von The Next Generation.

Wettstreit der Kulturen

Schon die ersten Spielschritte lassen die strukturelle Verwandtschaft zu Master of Orion 2 erahnen. Zu Beginn stehen Grundeinstellungen wie die Größe und Form der Galaxie, die Zahl der neutralen Zivilisationen, zufällige Ereignisse wie Piratenübergriffe oder Naturkatastrophen und natürlich der Technologie-Level, auf dem Sie das Spiel beginnen wollen, an. Entscheidend für den Verlauf des Spieles ist dann, welche Partei Sie zu Ruhm und Ehre führen wollen. Zur Wahl steht alles, was in der Next-Generation-Staffel Rang und Namen hat: Föderation, Klingonen, Romulaner, Ferengi und Cardassianer (siehe auch untenstehende Kästen). ST: BotF spielt sich wie ein klassisches Strategiespiel der alten Schule. Von Ihrem Heimatplaneten und -system ausgehend, erforschen Sie neue Technologien, erobern den umliegenden Weltraum, besiedeln neue Welten, bauen Raumflotten und treffen auf fremde Kulturen. Mit dem Kontakt zu anderen Zivilisationen erweitern sich die



Im Flottenmenü der Klingonen wird gerade eine Streitmacht zusammengestellt, die eine der äußeren Kolonien sichern soll.



Das Ressourcen-Menü der Ferengi: Auf den ersten Blick wirken Aufbau und Info-Fülle der Menüs erdrückend, doch nach ersten Alphatests überarbeitet MicroProse bereits die Benutzerführung.





Um große Authentizität bemüht, haben sich die Entwickler ursprünglich für jede Rasse ein eigenes Menü-Design ausgedacht. Links der Fortschrittvergleich der Föderation, rechts der Ferengi.

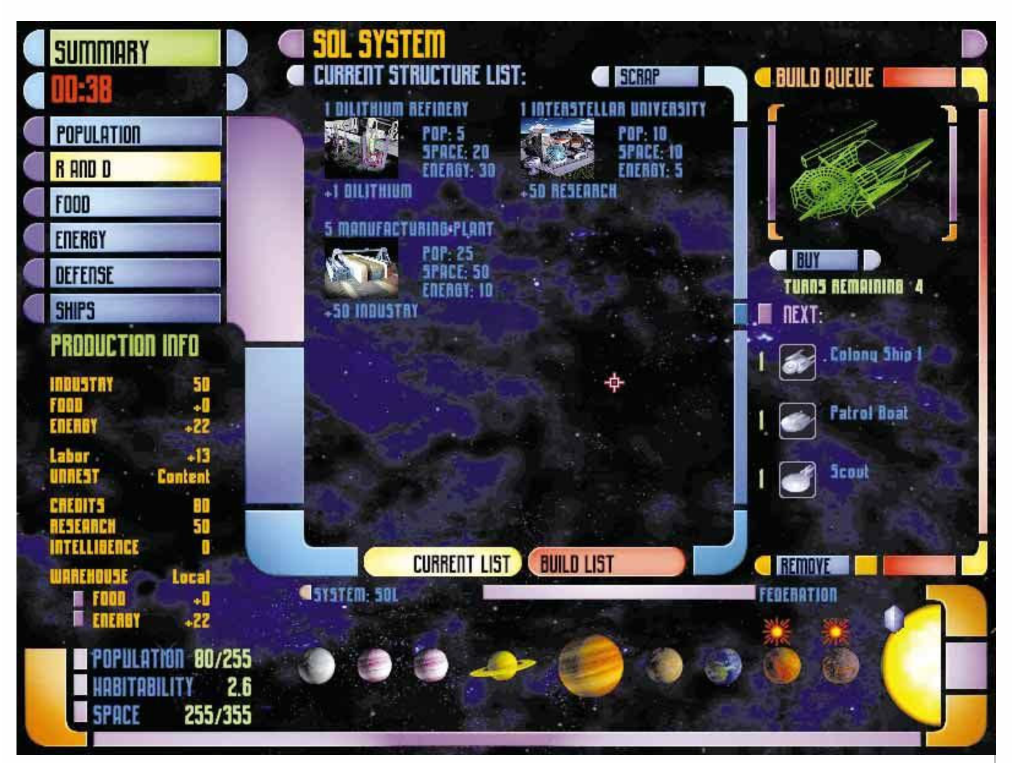
Die Romulaner

Die Krieger-Rasse, die ursprünglich aus einer vulkanischen Welt stammt, besiedelte die Zwillings-Planeten Romulus und Remus. Im Gegensatz zu ihren Vorfahren haben sie sich dort zu einem sehr engagierten und aggressiven Stamm entwickelt. Das Romulanische Sternen-Imperium hat sich durch die Eroberung der Nachbar-Welten und die Unterwerfung der dortigen Bevölkerung immer weiter ausgedehnt und wird heute von eiserner Hand regiert. Die Romulaner, durchaus ein Volk mit Ehr' und Gewissen, empfinden jedoch keine Spur Sympathie für jemanden, den sie besiegt haben. Sie sind stolz auf ihren Intellekt und verachten die Klingonen als barbarisch.

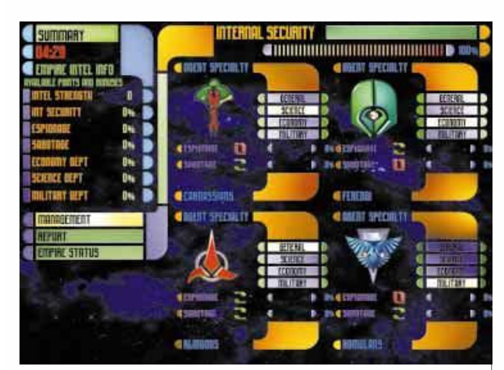


Das Imperium der Klingonen

Die klingonische Regierung, geprägt durch Intrigenspiele und eine lange politische Vergangenheit, hat ihren Sitz auf dem eigenen Heimatplaneten Qo'Nos. Das Imperium wurde vor über 1.500 Jahren von dem legendären Kriegerfürsten Kahless gegründet, der die kriegslüsternen Klingonen zusammenführte. „Die erste Stadt", ehemals eine riesige Festung, fungiert nun als Hauptstadt. Ihre Architektur verbindet die militärische Praxis mit spartanischen Ornamenten. Große Hallen bestimmen das Stadtbild. In ihnen sind Parlamente, Gerichtshöfe und der Hohe Rat, der das interplanetarische Imperium regiert, untergebracht.



Der Hauptmenü der Föderation. Von hier ausgehend, müssen Sie für jeden Ihrer Planeten festlegen, welche Einrichtungen gebaut oder was an Einheiten produziert werden soll.



Intrigen, Spionage und geheimdienstliche Aufklärung haben eine große Bedeutung. Entsprechend vielschichtig sind die Menü-Optionen.



Im Diplomatie-Menü können Sie sich ständig über die aktuellen Beziehungen informieren sowie auch selbst politisch tätig werden.

Handlungs-Optionen. Dann ist zudem Ihr diplomatisches Gespür und taktisches Geschick gefragt, wenn Sie mit den anderen Parteien Handel treiben oder in militärische Auseinandersetzungen verwickelt werden. In ökonomischen Belangen ist die Grundlage allen Erfolgs Ihre Bevölkerung. Deren Anzahl und Zufriedenheit garantiert Ihnen ausreichend Spielraum, um Technologien entwickeln zu lassen, eine funktionierende Infrastruktur und wehrfähige Raumflotte aufzubauen sowie hinter den Kulissen in den Bereichen Diplomatie und Aufklärung tätig zu werden. Vor jeder neuen Runde sind eine Unmenge an Einstellungen vorzunehmen und jede neue Kolonie, jeder neue Kontakt mit anderen Rassen läßt das Unternehmen „Birth of the Federation" komplexer werden. Welche Kultur Sie zu Spielbeginn gewählt haben, kann dabei die Schwerpunkte Ihrer Tätigkeit gehörig beeinflussen. Die Föderation gilt in allen Bereichen als sehr ausgeglichen, während z. B. die Romulaner wahre Meister der Aufklärung, Spionage und Sabotage sind. Die Klingonen haben Vorteile auf dem militärischen Sektor, die Ferengi sind geschickte Kaufleute und die Cardassianer beherrschen

Die Föderation der Vereinten Planeten

Die Föderation wurde im Jahr 2161 nach den Romulanischen Kriegen gegründet und zählt zur Zeit von ST: BotF 150 Mitglieder. Unter dem Dach einer gemeinsamen Verfassung streben die Planeten und Kolonien nach neuen Wissenschaften, diplomatischen Beziehungen und kultureller Vielfalt. Die Föderation wird von einer gemeinsamen Ratsversammlung regiert, die ihren Sitz auf der Erde in San Francisco hat. Der Präsident, der dem Rat vorsitzt, hat seinen Regierungssitz allerdings in Paris. Der Rat setzt sich aus Menschen, Vulkaniern und Andorianern zusammen. Zivilisationen, die noch keine Mitglieder der Föderation sind, entsenden ihre Botschafter zu den Ratsversammlungen. Um als vollwertiges Mitglied in der Föderation aufgenommen zu werden, muß die Zivilisation politisch stabil sein, über eine friedvolle Regierung verfügen und die grundlegenden Bürgerrechte achten.



Die Cardassianer

An den äußeren Grenzen der Föderation befindet sich das Hoheitsgebiet der Cardassianischen Union mit der Heimatwelt „Cardassian Prime". Arm an Ressourcen, wurde die einst so fried- und geistvolle Bevölkerung des Planeten von Naturkatastrophen und Seuchen dahingerafft, so daß das militärische Regime immer stärker in den Vordergrund trat. Neue Territorien und Technologien erkauften sich die Cardassianer durch Gewalt und große Verluste in den eigenen Reihen. Der Militarismus ist inzwischen stark in der Kultur verankert und erfordert eine zwingende Teilnahme der Bevölkerung in den Armee-Organisationen. In der Cardassianischen Kultur sind alle gesellschaftlichen Stellungen in einem System von Kasten festgelegt. Beispielsweise darf niemand ohne ausdrückliche Erlaubnis durch das Gebiet der Cardassianischen Union reisen, eine Regel, deren Einhaltung mit äußerster Schärfe durch die Militärpolizei kontrolliert wird.

den Aufbau effizienter Produktionsketten. Jede Rasse besitzt also ihre besonderen Fähigkeiten, was aber natürlich nicht heißt, daß Sie diese durch Ihr spielerisches Geschick nicht wieder ausgleichen oder dem Geschehen eine andere Richtung geben könnten. Stellen Sie sich doch einmal die Föderation als totalitäres System und die Klingonen als friedenstiftende Hochkultur vor. In ST: BotF sind solche Szenarien jedenfalls denkbar.

Sorgenkind Benutzerführung

Problematisch zeigt sich in der uns vorliegenden Alpha-Version noch die Benutzerführung. Die vielschichtigen Möglichkeiten des Weltraumstrategen sind in eine anfangs schier unüberschaubare Anzahl an Menü-Ebenen eingebettet, die sich optisch kaum voneinander unterscheiden. Richtig unübersichtlich wird es, wenn Sie eine andere Partei als die Föderation spielen. Um eine hohe Authentizität zu erreichen, haben die Entwickler für jede Rasse ein eigenes Menü-Design eingesetzt, das die speziellen Kulturen durch entsprechende Ornamente oder Schriftarten repräsentieren soll. In der praktischen Anwendung erweist sich dieser gute Wille aber als Hemmschuh für einen ungetrübten Spielgenuß. MicroProse hat dies in Test-Sitzungen mit Computerspielern bereits selbst herausgefunden und versprochen, die Steuerung noch einmal komplett zu überarbeiten. Wir werden Sie natürlich über die Fortschritte in der Entwicklung weiterhin auf dem Laufenden halten.

Christian Müller

Rundenbasierte 3D-Raumkämpfe

Kommt es zu Reibereien zwischen den Parteien, schaltet ST: BotF in eine 3D-Darstellung mit Befehlsmenüs. Die rundenbasierte Austragung der Raumkämpfe kann in zwei Optionen vonstatten gehen. Im Schnell-Modus übernimmt der Computer die Kontrolle über alle Raumschiffe. Anhand von Parametern wie Größe, Geschwindigkeit und Ausrüstung wird der Ausgang der Gefechte berechnet und in einem Zug dargestellt. Wer eingreifen möchte, erhält in der detaillierten Option eine Reihe von taktischen Befehlen zur Hand, mit denen die eigene Raumflotte gesteuert und positioniert wird. Das Ergebnis wird dann rundenweise in 3D dargestellt.



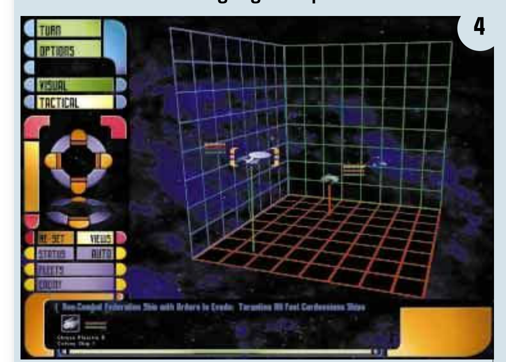
Das Föderationsschiff Chryse Planitia B befindet sich in den äußeren Sektoren auf Patrouillenfahrt, um die Raumgrenzen zu sichern.



Im Hauptnavigations-Schirm und auf der Übersichtskarte der Föderation sind bereits Cardassianische Eindringlinge erspäht worden.



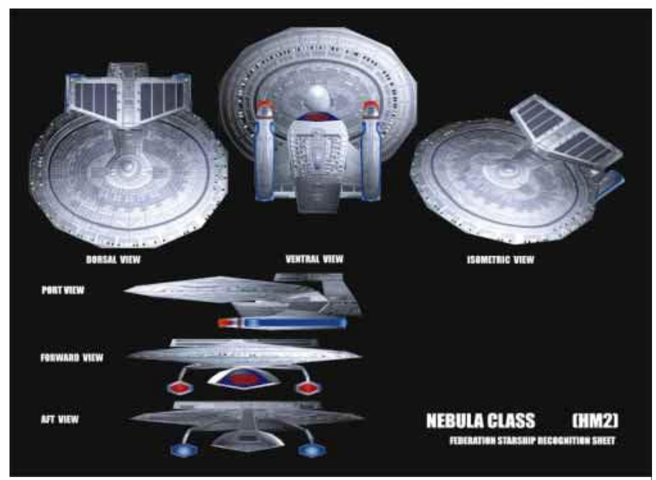
Ein Klick auf die visuellen Sensoren identifiziert das fremde Raumschiff als einen Leichten Cardassianischen Zerstörer.



Im Taktikbildschirm wird die Föderationsflotte zusammengezogen und bezieht eine Defensiv-Stellung gegen den unwillkommenen Besucher.



Nach einigen taktischen Flugmanövern und Warnschüssen drehen die Cardassianer wieder ab.



Für die Darstellung der Raumgefechte haben die Entwickler alle wichtigen Raumfahrzeuge als 3D-Objekte entworfen.

Birth of the Federation

Voraussichtlich:	P 200, 32 MB RAM, Win95
Technik:	Direct Draw, Direct 3D
Spielerzahl:	5 Sp. Netzwerk, Internet/Modem
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Hersteller:	MicroProse
Veröffentlichung:	April 1999 **Genre:** Rundenstrategie
Vergleichbar mit:	Master of Orion 2, Rebellion

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- X Strategie
- X Zufall
- X Wirtschaft

» Endlich kommen die großen Stärken des Star Trek-Universums in einem PC-Spiel voll zur Geltung: Management, Diplomatie und Taktik. «

Du mußt ein Schwein sein

„Du mußt ein Schwein sein auf dieser Welt.“ Was einst von einer adligen Musikgruppe aus dem Osten Deutschlands a cappella proklamiert wurde, ist bei Loose Cannon Programm. Mit allerlei halblegalen und selbstverständlich auch völlig illegalen Jobs schlägt sich der Spieler durchs Leben: zu Fuß (mit dicker Knarre) oder im Auto (mit noch dickeren Knarren).

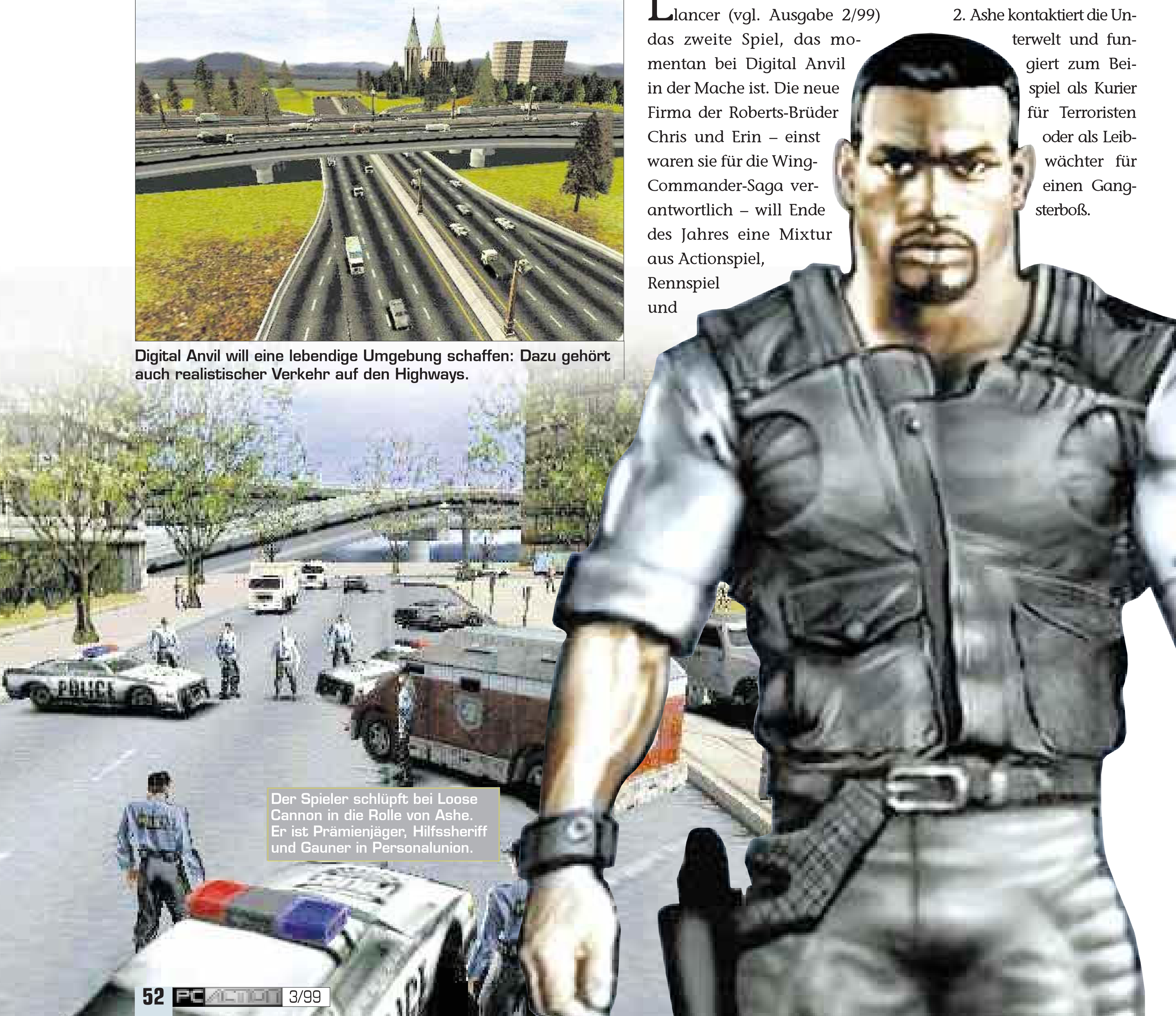
Loose Cannon ist neben Starlancer (vgl. Ausgabe 2/99) das zweite Spiel, das momentan bei Digital Anvil in der Mache ist. Die neue Firma der Roberts-Brüder Chris und Erin – einst waren sie für die Wing-Commander-Saga verantwortlich – will Ende des Jahres eine Mixtur aus Actionspiel, Rennspiel und Adventure veröffentlichen, das die niederen Instinkte der Computerfans anspricht.

Ein Wendehals

Wir schreiben das Jahr 2016. In den USA regiert das organisierte Verbrechen. Weil die Polizei nicht mehr klarkommt, legalisiert der Kongreß gezwungenermaßen die Arbeit sogenannter Prämienjäger. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines solchen Halunken. Ashe tut für Geld alles und ist bei Bedarf ein echter Wendehals. Er nimmt auf dreierlei Art Aufträge an:

1. Er lauscht dem Polizeifunk. Mal muß er einen Bankräuber stoppen, ein anderes Mal Geiseln retten.

2. Ashe kontaktiert die Unterwelt und fungiert zum Beispiel als Kurier für Terroristen oder als Leibwächter für einen Gangsterboß.



Digital Anvil will eine lebendige Umgebung schaffen: Dazu gehört auch realistischer Verkehr auf den Highways.

Der Spieler schlüpft bei Loose Cannon in die Rolle von Ashe. Er ist Prämienjäger, Hilfssheriff und Gauner in Personalunion.

3. Die Regierung hat einen Job. Solche Aufträge sind besonders gefährlich, aber auch entsprechend lukrativ. Beispielsweise muß ein Drogenkartell gesprengt oder der Polizeipräsident gerettet werden. Endziel des Spiels ist es, den „Paten" gefangen zu nehmen, der tiefsinnigerweise Bishop (Bischof) heißt. Bis dorthin ist es jedoch ein weiter Weg, der von einer linearen Hintergrundgeschichte begleitet wird und durch über 20 Missionen in neun Städten führt. Unter anderem spielt die Handlung in New York, San Francisco, Washington und Los Angeles. Die Städte sind mit Landschaften verbunden, in denen ebenfalls Kämpfe stattfinden. Die Szenarien sollen mit viel Leben erfüllt sein. Polizeiwagen, normale Autos und Fußgänger wuseln auf den Straßen herum.



Unser Held (der offensichtlich Rasierklingen unter den Armen hat), soll in diesem Park einen Kontaktmann treffen.

Im Einkaufszentrum

Ashe muß sein Geld immer wieder für Reparaturen seines Wagens und bessere Waffen ausgeben. Hat er besonders viel Kohle gescheffelt, kann er sich eines von 15 unterschiedlichen Autos zulegen. Umfangreich ist ferner das Arsenal an Killerwerkzeugen: Flammenwerfer, Raketen, Maschinengewehre und Laser kommen zum Einsatz, wenn Ashe zu Fuß unterwegs ist (wahlweise in der Ich-Perspektive oder in der Tomb Raider-Perspektive). Die größeren Ausführungen kann er andererseits am Auto montieren. Wenngleich die Fahrzeuge meistens dazu dienen, um möglichst schnell von Punkt A nach Punkt B zu gelangen, taugen sie hin und wieder auch als rollende Vernichtungsmaschinen. Loose Cannon soll laut Hersteller mit Auflösungen von 512x384 bis 1.280x1.024 Bildpunkten spielbar sein. Ein 3D-Beschleuniger ist allerdings voraussichtlich Pflicht. Die Oberflächenstrukturen sollen mit 65.000 Farben designt werden. Klingt so weit alles ganz ordentlich. Schlauer sind wir aber natürlich erst in einigen Monaten, wenn es eine erste spielbare Version zu sehen gibt.

Harald Fränkel



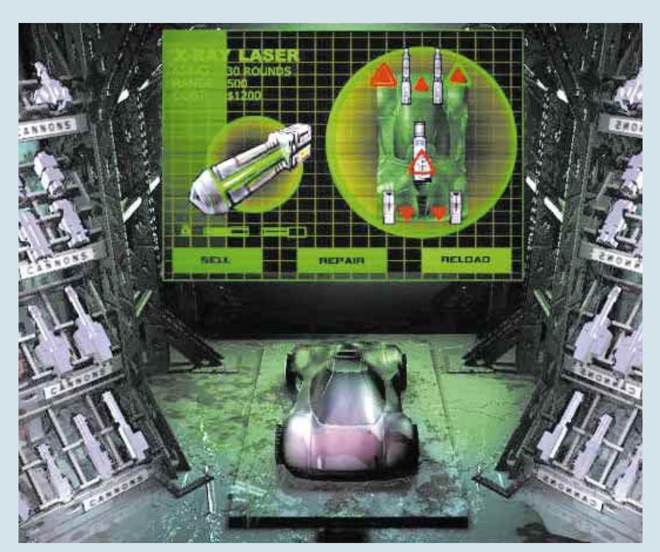
Oft arbeitet der Spieler mit der Polizei zusammen. Hier haben Beamte eine Straßensperre errichtet.

So spielt sich Loose Cannon

Anhand eines Beispiels wollen wir erklären, wie Loose Cannon abläuft. In einer Mission soll der Spieler einen gestohlenen Lastwagen klauen, der mit wertvollen Waffen beladen ist. Diesen Auftrag hat ihm ein Kontaktmann während eines geheimen Treffens in einem Park zugeschanzt. Dummerweise befindet sich der Lkw in einem streng bewachten Lager von Terroristen. Ashe steht vor einem Sicherheitszaun. Er hat nun mehrere Möglichkeiten, diese Mission anzugehen. Er bricht mit dem Auto durchs Tor, springt raus, schnappt sich den Brummi und rast davon – den Feind im Nacken. Natürlich sind dann Fahrkünste wie in einem Rennspiel gefragt. Wer schlauer ist, schleicht zu einer Baumgruppe, nimmt die Wagen der Terroristen von außen mit dem Sniper-Gewehr ins Visier und zerschießt die Reifen. Dann können die Typen nicht die Verfolgung aufnehmen. Hilfreich ist es, wenn Ashe einen Schalldämpfer gekauft hat. Vielleicht ist es ihm sogar möglich, die Wachen vorher zu dezimieren?



Ashe muß einen Lkw aus diesem Hochsicherheitstrakt klauen. Vorher sollte er genau überlegen, wie er es angeht.



Der Spieler muß Geld verdienen, um sich in einem Laden neue Waffen für sein Auto kaufen zu können.

Loose Cannon

Voraussichtlich:	Mind. P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Technik:	Direct3D, AGP, DirectSound (ev. Aureal A3D)
Spielerzahl:	8 Spieler, LAN, 6 Sp. TCP/IP, Modem
Handbuch/Sprache:	deutsch geplant
Hersteller:	Digital Anvil/Microsoft
Veröffentlichung:	Ende 1999 **Genre:** Actionspiel
Vergleichbar mit:	Grand Theft Auto, Carmageddon

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Weil Kult-Spielemacher Chris Roberts seine Finger im Spiel hat, dürfen Actionfans auf eine gelungene Mixtur aus Rennspiel und Ego-Shooter hoffen. «

Frühlingserwachen

Neben TOCA 2 von Codemasters steht für die kommenden Wochen noch ein weiterer Mitbewerber um die Tourenwagen-Krone in den Startlöchern. Sports Car GT heißt der Anwärter. Und eines steht bereits fest: An prestigeträchtigen Lizenzen hat Electronic Arts nicht gespart.



Der Pit-Stop war dringend nötig. Der Tank ist wieder voll, doch die Kontrahenten haben einen ordentlichen Vorsprung.

Sports Car GT beeindruckt schon vor Spielbeginn mit Namen wie Porsche, Mercedes oder BMW. Sie haben die Möglichkeit, sich ans Steuer eines der zwölf schnellsten Autos der Welt zu setzen. Im Spiel ist das Renngeschehen in fünf Ligen unterteilt. Jede Liga bietet andere Strecken, neue Gegner und bessere Wagen. Finden sich in den unteren Ligen vorwiegend Wagen wie der BMW M3, der Panoz Esperante oder der Porsche 911, kommen Fahrer der höheren Klassen in den Genuß von Saleen Mustang, Marcos LM-600 oder des mit einem Lamborghini-Motor ausgestatteten Vector M12. In der GT1-Klasse fahren schließlich weitere prunkvolle Renngeschosse wie der Callaway Corvette C12, der Porsche GT1, der brandneue Mercedes CLK GTR, der Mosler Raptor, der Panoz GTR-1 sowie die in Europa erfolgreichen Wagen Lister Storm und McLaren F1 GTR. Wer sich für den Karriere-Modus entschiedet, beginnt das virtuelle Rennfahrerleben in der GTQ-Klasse. Das ist die niedrigste Klasse, in der die Spreu vom Weizen getrennt wird. Wer sich am Ende der Saison auf einem vorderen Tabellenplatz wiederfindet, qualifiziert sich für die nächsthöhere Liga. Nach GTQ folgen GT3, GT2 und GT1. Exzellente Fahrer, denen es gelingt, eine Saison in der GT1-Klasse zu gewinnen, kommen in den Genuß der höchsten Liga, der GTZ.



Aufgefahren bis auf die Stoßstange: Der böse BMW rechts will mich nicht vorbeilassen.

Sehe jeder, wo er bleibe

Doch bis in die GTZ-Klasse ist es ein langer und harter Weg. Electronic Arts hat ein erfreulich umfangreiches Managementsystem implementiert. Um sich schnellere Wagen oder kostspielige Extras für das aktuelle Auto leisten zu können, müssen Sie wie im richtigen Leben zunächst das nötige Kleingeld verdienen. Wie es sich für einen ordentlichen Rennfahrer gehört, bewerkstelligen Sie dies in der Regel durch Preisgelder für gute Plazierungen. Werbeflächen auf Ihrem Vehikel können Sie zwar nicht vermieten, aber zusätzlich zu den Preisgeldern besteht die Möglichkeit, Boni für eingestellte Schwierigkeitsgrade oder eine besondere Länge der Rennen zu bekommen. Die Mühe lohnt sich, denn in der Garage finden sich

Auf den engen Kursen kann es leicht zu Massenkarambolagen kommen:Der blaue Wagen hat es mit einem waghalsigen Lenkmanöver noch geschafft, die Unfallstelle zu umfahren. Den Porsche rechts allerdings hat es erwischt. In dicken Staubfontänen dreht er sich um die eigene Achse und rast auf die Werbebanden zu.



Am Start mit meinem Porsche GT1: Wie im richtigen Leben „verwöhnen“ Sie nicht nur die Originalautos, sondern auch die zahlreichen Bandenwerbungen.

zahllose Tuning-Möglichkeiten für Ihren Wagen: Von der Gewichtsreduzierung über Radaufhängung, Turbolader und Kupplung bis hin zum Auspuffrohr kann alles gekauft, ausgewechselt, verbessert und wieder verkauft werden. Aber auch während des Spiels ist taktische Finesse gefragt. Wer nicht auf Reifenabrieb, Tankfüllung und Bremsenschouung achtet und Pit-Stops vergißt, provoziert ein frühzeitiges Rennende. Die Steuerung protzt ebenso wie der Rest des Spiels mit vielen Optionen. Am auffälligsten sind die angebotenen Lenkhilfen. Während die Wahlmöglichkeiten zwischen manueller und automatischer Gangschaltung noch zum Standard gehören, klassifizieren die Lenk-, Brems- und Geschwindigkeitskontrollen Sports Car GT für den Referenzbereich. Wer alle Angebote nutzt, braucht im Prinzip nur noch Gas zu geben, den Rest macht der Computer. Das ist allerdings nicht nur langweilig, es bringt letztendlich auch nur wenig, da gewagte, aber zum Sieg nötige Überholmanöver nicht zum Repertoire des Autopiloten gehören. Wer hingegen ganz auf die Hilfen verzichtet, erhält eine äußerst anspruchsvolle, aber dementsprechend knifflige Lenkung, wobei Force-Feedback-Unterstützung allerdings noch nicht implementiert ist. Vom Sound war bis auf vereinzeltes Reifenquietschen und monotones Motorenbrummen ebenfalls nicht viel zu hören. Den grafischen Texturen mangelte es lediglich noch ein wenig an Abwechslung und die Darstellung der Autos wirkte aufgrund fehlender Effekte wie Environment-Mapping oder Autoschäden noch längst nicht so spektakulär wie bei TOCA 2. Doch Electronic Arts hat bis zur Veröffentlichung noch einiges geplant. Der Fahrstil der Computerfahrer soll dem realer Fahrer nachempfunden werden und somit eigene Charaktereigenschaften offenbaren. Die Fahrkünste sollen auf acht amerikanischen und europäischen Strecken erprobt werden können. Zu den Höhepunkten gehören der Laguna Seca Raceway, der Las Vegas Motor Speedway, die Road Atlanta, der Lime Rock Park, der englische Donington Park und der deutsche Hockenheimring, auf denen jeweils auch mit wechselnden Wetterbedingungen zu rechnen ist.

Joachim Hesse



Es geht bergauf: Momentan wirken die Texturen jedoch noch ziemlich einfallslos.

Interview

Zum Thema Sports Car GT beantwortete uns Chris Dudas, der als Produzent die Arbeit des seit nunmehr sechs Jahren in Ann Arbor, Michigan ansässigen und insgesamt zehn Mann starken Image-Space-Teams koordiniert, einige Fragen.

» Wir simulieren eine reale GT-Renn-Umgebung« Chris Dudas, Produzent

PC ACTION *Wie bist Du zur Entwicklung von Spielen gekommen und an welchen Spielen warst Du vor Sports Car GT beteiligt?*

Chris: Daß ich in der Spiele-Industrie gelandet bin, war im Grunde ein Unfall. Ich kam gerade aus Japan zurück, wo ich in einem Freizeitpark gearbeitet hatte, und konnte damals keinen neuen Job finden. Notgedrungen nahm ich eine Teilzeitstelle als Spieletester an und ab diesem Zeitpunkt kam die Sache ins Rollen. Spiele, die ich bis jetzt gemacht habe, sind Sabre Ace, Hyper 3D Pinball, die amerikanische Fassung von Broken Sword und natürlich noch eine Menge anderer Sachen.

PC ACTION *Wie seid ihr auf die Idee zu Sports Car GT gekommen?*

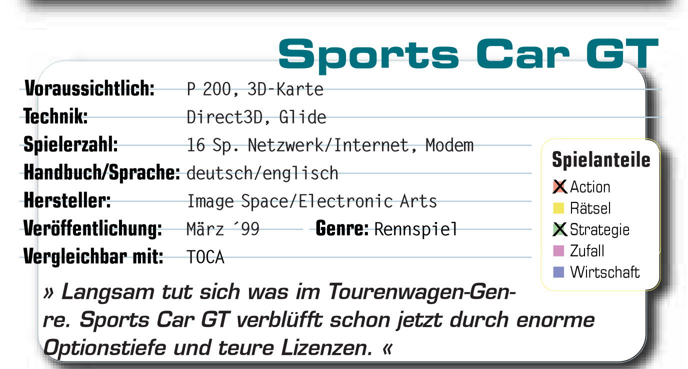
Chris: Von allen Rennspielen, die bislang in den Vereinigten Staaten veröffentlicht wurden, befaßten sich bislang nur sehr wenige mit GT-Rennen. Es ist hier nicht annähernd so populär wie in Europa. Image Space wollte eine Rennsimulation schaffen, in der die weltbesten Präzisionsfahrzeuge auf Strecken der ganzen Welt fahren können. Wir alle dachten, dies sei eine großartige Idee, und begannen, an dem Projekt weiterzuarbeiten.

PC ACTION *Und wie lange programmiert Ihr schon an Sports Car GT und was sind in Euren Augen die Besonderheiten?*

Chris: Das Spiel ist inzwischen seit fast zwei Jahren in der Entwicklung. Wir sind sehr stolz auf die grafische Qualität und die Fahrzeugdynamik ist Spitzenklasse. Es gibt eine ganze Menge strategischer Möglichkeiten. Wir simulieren eine reale GT-Renn-Umgebung. Dein Auto genau abzustimmen kann durchaus den Unterschied zwischen Platz 1 und der zurückliegenden Meute bedeuten. Eine solide Pit-Strategie ist ebenfalls wichtig in dichtgedrängten Rennen. Wenn Du zu spät Deinen Pit-Stop machst, könnte das restliche Fahrerfeld so weit von dannen ziehen, daß keine Chance mehr besteht, es wieder einzuholen.

PC ACTION *Welche Spiele spielst Du privat?*

Chris: Worms 2, Civilization 2, Need For Speed 3 und Gran Turismo.



Sports Car GT

Voraussichtlich:	P 200, 3D-Karte
Technik:	Direct3D, Glide
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk/Internet, Modem
Handbuch/Sprache:	deutsch/englisch
Hersteller:	Image Space/Electronic Arts
Veröffentlichung:	März ´99 **Genre:** Rennspiel
Vergleichbar mit:	TOCA

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Langsam tut sich was im Tourenwagen-Genre. Sports Car GT verblüfft schon jetzt durch enorme Optionstiefe und teure Lizenzen. «

Live aus dem Kriegsgebiet

Dieses Frühjahr kommt es zum großen Schlagabtausch der Echtzeit-Strategen. Während Command & Conquer – Tiberian Sun klassisch auf die Raffinessen der 2. Generation größtenteils verzichtet, gesellt sich Warzone 2100 zu den modernen Herausforderern Earth 2150 und Machines. Wir waren vor Ort bei den Pumpkin Studios, um das vielversprechende Konzept genauer unter die Lupe zu nehmen.

Im 21. Jahrhundert verwüstet ein Atomkrieg die Erde. Eine Fehlfunktion löste den Abschuß mehrerer nuklearer Langstreckenraketen aus. Die Welt liegt in Schutt und Asche. Überreste der Zivilisation erinnern stark an den Spielfilmklassiker Mad Max. Nur einer kleinen Gruppe gelingt es, sich aus den Trümmern zu erheben. Um zumindest einen Kontinent wieder halbwegs bewohnbar zu machen, werden wissenschaftliche Erkenntnisse und Technologien benötigt, die es vor dem Krieg gab. Dabei hilft eine virtuelle Lebensform, die irgendwie sogar den Krieg in den alten Computern und Datennetzen überstand. In den drei Kampagnen erfährt der Spieler so nach und nach, wie es überhaupt zu dem Krieg kam und wer dafür verantwortlich ist. Das letzte Gefecht steht bevor. Besonders einfallsreich ist die Hintergrundgeschichte zu Warzone 2100 zwar nicht, sie erfüllt jedoch ihren Zweck und liefert eine plausible Erklärung.

Mehrweg-Basis

In gewöhnlichen Echtzeit-Strategiespielen liegen Szenarien in drei Arten vor: Entweder es gibt gar keine eigene Basis und man kann auch keine bauen, bei anderen Vetretern ist eine Basis bereits vorhanden oder der Spieler verfügt über ein Baufahrzeug und kann die gesamte Basis selbst errichten. Darf man eine eigene Basis aufbauen, sieht der Spieler diese nach der Mission vermutlich nie wieder. Es macht also gar keinen Sinn, die eigene Basis mit viel Liebe



Nebel schränkt die Sichtweite in dieser extrem flachen Perspektive ein.

Ein eben fertiggestellter Panzer rollt aus der Fabrik.

Das Menü erlaubt schnellen Zugriff auf Produktion, Basisbau, Forschung und Einheiten-Design.

Die Radarkarte zeigt mit einem Pfeil die momentane Blickrichtung an.



Im Dunst ist noch das Transportschiff und die Ladung Einheiten zu sehen. Die Türme im Vordergrund bewachen den Basiseingang.

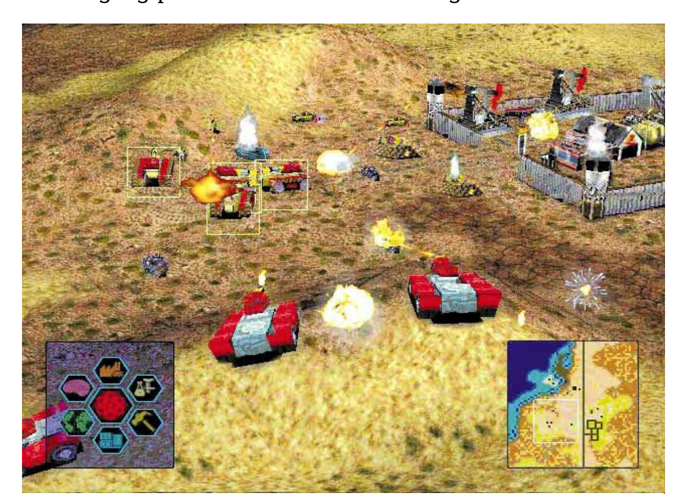
besonders durchdacht hochzuziehen, denn im nächsten Szenario stehen ohnehin wieder die gleichen Arbeitsgänge bevor. Anders in Warzone 2100: In den drei hintereinander ablaufenden Kampagnen besitzen Sie nur einen festen Stützpunkt, der in allen zugehörigen Missionen im Einsatz ist. Sie können Ihre Basis also errichten, wo und wie Sie wollen! Nach und nach vergrößert sich die Karte um Ihre Basis, wodurch neue Gegner in den Konflikt eingreifen können. Das allein wäre natürlich etwas langweilig. Schließlich ist der Stützpunkt ja nur Ausgangspunkt für die Mission. Auf der Karte gibt es nämlich eine Landezone für größere Transportschiffe. Maximal zehn Einheiten finden darin Platz, die Sie so zu entfernten Gebieten transportieren. Das geschieht in Warzone 2100 natürlich automatisch und ist vom Szenario abhängig. Aber auch hier startet die Mission in Ihrer Basis, woraus sich die Möglichkeit ergibt, das Einsatzteam selbst zusammenzustellen.

Fakten

- Echtes 3D-Terrain mit LOS und LOF
- Einheiten mit drei Komponenten aus dem Baukasten
- Indirektes Feuer
- Technologische Weiterentwicklung
- Intuitive Maussteuerung
- Basisbau und Ressourcen-Förderung
- KI für selbständige Einheiten
- Die selbe Basis für jede Kampagne

Erfahrungsaustausch der Veteranen

In etlichen Echtzeit-Strategiespielen gewinnen Einheiten an Erfahrung und verbessern so ihre Fähigkeiten. Im Laufe einer Kampagne erhält der Spieler jedoch nach und nach immer bessere Truppenarten. Selbst erfahrene Veteranen haben gegen modernere Einheiten keine Chance. Ein Upgrade ist normalerweise nicht möglich. In Warzone 2100 können Sie Einheiten recyclen. Das spart nicht nur wertvolle Ressourcen. Die gesammelte Erfahrung dieser Einheit geht nämlich nicht verloren. Wenn für den alten, klapprigen Jeep mit MG wenig später ein moderner Panzer aus der Fabrik rollt, verfügt er über dessen gesamte Erfahrung! Was nicht heißt, daß Sie bei jedem technologischen Fortschritt die gesamte Armee austauschen müssen. Viele Erfindungen verbessern lediglich bereits be-



Wachttürme und MG-Nester dienen diesem Lager als Verteidigung. Gegen die Panzer haben sie aber keine Chance.

Echtes 3D-Terrain



Die Mörser sind einem mobilen Radar zugeteilt, der ihnen auch dieses Ziel vorgegeben hat. Panzer dienen als Begleitschutz.

Was bedeutet eigentlich echtes 3D? Zum einen ist das Terrain nicht flach oder nur in einigen Stufen dreidimensional. Das wäre ein Pseudo-3D, wie es zum Beispiel in StarCraft und Command & Conquer (auch noch in Tiberian Sun) zum Einsatz kommt. Echtes 3D entspricht im Idealfall der Realität, soll heißen, es gibt unendlich viele Abstufungen. Das allein wäre nur ein nettes Feature, das aber keine wirklichen Vorteile für das Spiel bringt. Echtes 3D schließt aber automatisch einige weitere, wirklichkeitsnahe Bestandteile mit ein. Steigungen müssen so Einheiten bremsen, Gefälle hingegen leicht beschleunigen. Berge sind optische Barrieren (Sichtlinie, kurz LOS, engl. Line of Sight). Feindliche Verbände auf der anderen Seite lassen sich eventuell per Radar erfassen und vielleicht sogar spezifizieren. In Warzone 2100 ist der Radar jedoch noch nicht soweit entwickelt, so daß damit nur die Position, aber nicht die Art des Gegners bestimmt wird. Direkte Feuerwaffen wie Kanonen, MG und Laser können natürlich auch nicht über Berge schießen, sondern brauchen eine direkte Schußlinie (kurz LOF, engl. Line of Fire). Einige Waffengattungen, wie Mörser und manche Raketen, können auch indirekt feuern. Allerdings macht das natürlich nur Sinn, wenn eine andere Einheit, die Sicht- oder Radarkontakt zum Ziel hat, per Funk die Koordinaten überträgt. All jene Features sind in Warzone 2100 enthalten, weshalb sich dieses Echtzeit-Strategiespiel rühmen darf, auch wirklich echtes 3D zu bieten. Änderungen des Terrain durch Bagger und vergleichbare Einheiten gehören nicht zwangsläufig zum echten 3D. Dieses extravagante Feature soll erst im bereits geplanten Nachfolger integriert sein.

stehende Waffensysteme. Vorhandene Einheiten bekommen dann automatisch und sofort diesen Bonus. Anders sieht es natürlich bei komplett neuen Konstruktionen aus. Hier ist ein Recycling unumgänglich. Immerhin werden so ausgediente Veteranen nicht mehr als Kanonenfutter verbraten und auf Suizidkommandos geschickt.



In der eroberten Basis lag ein Artefakt, das neue Forschungen ermöglicht.



Das Menü zeigt den Inhalt des Transportschiffs. Maximal 10 Einheiten finden darin Platz.

Antrieb, Chassis, Aufbau – fertig!

Abgesehen von Infanteristen bestehen sämtliche Einheiten aus drei Komponenten. Der Antrieb sagt etwas über die Manövrierfähigkeit und Geschwindigkeit des Fahrzeugs aus. In unwegsamem Gelände sind Kettenfahrzeuge im Vorteil, ebene Straßen hingegen ermöglichen Radkonstruktionen eine schnelle Fortbewegung. Die endgültige Höchstgeschwindigkeit steht jedoch erst fest, wenn auch die anderen beiden Bestandteile angefügt sind. Das Chassis spiegelt die Panzerung und Größe des Fahrzeugs wider. Kleinere Einheiten kommen besser durch schmale Durchgänge, sind normalerweise leichter und damit auch schneller und wendiger. Auf dem Schlachtfeld zählt jedoch oft nur brutale Feuerkraft und die Fähigkeit, dieser zu trotzen. Orientieren Sie sich an der Realität. Raketenlafetten sind normalerweise schwach gepanzert, da sie durch ihre riesige Reichweite weit hinter den eigenen Linien operieren. Kampfpanzer hingegen sind wahre Stahlkolosse. Gleiches macht in Warzone 2100 Sinn. Die letzte Komponente ist schließlich der Turmaufbau. Hier finden Waffen oder Spezialsysteme Platz. Baufahrzeuge, mobiler Radar und Reparaturfahrzeuge sind demnach unbewaffnet. Zu den Waffen gehören bekannte Gattungen wie MGs, Kanonen, Mörser, Raketen und Flammenwerfer. Im späteren Spiel kommen zusätzlich futuristische Strahlenwaffen zum Einsatz.



Ein Reparaturfahrzeug kümmert sich während des Angriffs um beschädigte Einheiten.

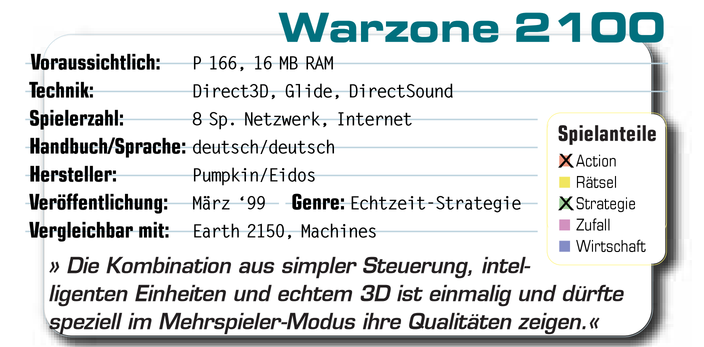
Technologischer Fortschritt

Natürlich können Sie in der Kampagne den technischen Stand nicht einfach beliebig vorantreiben. Die Labors benötigen dazu nämlich passende Forschungsobjekte, sogenannte Artefakte. Meist finden sich diese Dinger in der Mitte der gegnerischen Basis. Sobald eine Ihrer Einheiten sich das Teil geschnappt hat, stehen neue Technologien im Forschungszentrum zur Untersuchung bereit. Sobald die Forschung abgeschlossen ist, stehen die neuen Gebäude, Verteidigungsanlagen, Gebäude-Upgrades oder Einheitenkomponenten global zur Verfügung. Nach dem Entwurf des frischen Designs können Sie in der Werkstatt oder Fabrik recycelte Einheiten mit der angeeigneten Erfahrung neu in der Fabrik montieren. Dazu benötigen Sie meist zusätzliche Ressourcen. Zwar ist Recycling sehr wirtschaftlich, aber neue Einheiten sind meist größer und damit auch teurer. Rohstoffe kommen von Bohrtürmen. Die Vorkommen dafür sind auf der Karte verstreut, der Transport geschieht automatisch und unsichtbar, es existieren also keine Sammler. Allerdings arbeiten die Bohrtürme nur, wenn ausreichend Energie vorhanden ist. An beliebiger Stelle – am besten gut geschützt in der eigenen Basis – sollten dann ein bis zwei Kraftwerke zur Energiegewinnung stehen.

Wie von selbst

Warzone 2100 ist mit einer sehr schnellen 3D-Engine ausgestattet, die sowohl 3D-Terrain als auch eine geniale Steuerung ermöglicht. Mit der Maus dreht und kippt man die Karte, für das Scrolling bieten sich mehrere Möglichkeiten an. Wie gewohnt reicht es, den Cursor an den Rand zu bewegen oder die Cursortasten zu drücken. Alternativ dazu können Sie eine Verfolger-Kamera aktivieren und so die Manöver einer Gruppe ohne weiteren Aufwand im Auge behalten. Das Menü im Vordergrund ist teilweise transparent, so daß nur geringe Flächen der Karte davon wirklich verdeckt sind. Das gesamte Spiel läßt sich prima allein mit der Maus steuern. Profis greifen zusätzlich zu den üblichen Tastaturbefehlen und sparen so wertvolle Zeit, denn gerade im Mehrspieler-Modus mit bis zu acht Spielern kommt es auf die Geschwindigkeit der eigenen Aktionen an. Die Engine unserer Betaversion unterstützte bereits Direct3D und Glide (3Dfx), funktionierte aber auch im Software-Modus in der Auflösung von 640x480 einwandfrei. Die höhere Auflösung von 800x600 Bildpunkten soll in der fertigen Version ebenfalls zur Auswahl stehen.

Alexander Geltenpoth



Warzone 2100

Voraussichtlich:	P 166, 16 MB RAM
Technik:	Direct3D, Glide, DirectSound
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk, Internet
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Hersteller:	Pumpkin/Eidos
Veröffentlichung:	März '99 **Genre:** Echtzeit-Strategie
Vergleichbar mit:	Earth 2150, Machines

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Die Kombination aus simpler Steuerung, intelligenten Einheiten und echtem 3D ist einmalig und dürfte speziell im Mehrspieler-Modus ihre Qualitäten zeigen.«



Hier wird eine neue Einheit aus drei Komponenten erstellt. Unten in der Mitte sieht man die Eigenschaften der Kreation.



Der Bus und der Jeep mit den aufmontierten Kanonen rechts oben stellt keine Gefahr dar, der Panzer mit der Strahlenwaffe schon.



Diese Mine der Eurasian Dynasty wird den Angriffen nicht lange standhalten. Scheinwerfer und rote Laser der Fahrzeuge zeigen deutlich die Berechnung der Lichtquellen in Echtzeit.



Die Laserzäune dieser Basis der Lunar Corporation sind ausgefallen. Ein großer Kampfroboter der United Civilized States nimmt die ungeschützten Gebäude aufs Korn.

Völkerkunde 2150

Die Anforderungen an Echtzeit-Strategiespiele sind enorm gestiegen. Mittlerweile muß wirklich alles stimmen: Grafik-Engine mit echtem 3D, Atmosphäre, Story, gute KI und Steuerung, abwechslungsreiches Mission-Design... Wie fast jeder Genrevertreter lockt auch Earth 2150 mit drei Kampagnen und unterschiedlichen Völkern, Einheiten und Gebäuden, die wir in dieser Ausgabe genauer unter die Lupe nehmen.

Zwei Rassen sind schon das Minimum, drei sollten es sein, um die anspruchsvolle Spielgemeinde zufriedenzustellen und nicht hinter der Konkurrenz zurückzubleiben. Allerdings gibt es ziemlich große Unterschiede, wie man dieses Vorhaben umsetzt. Nimmt man WarCraft als Extrembeispiel, fällt schnell auf, daß die Einheiten und Gebäude sich fast nur optisch unterscheiden. In Command & Conquer sind die Gebäude mit Ausnahme der Basisverteidigung gleich und im Einheitensumpf von Total Annihilation ist eine Differenzierung ohnehin kaum noch möglich. Bis jetzt hat nur StarCraft eindrucksvoll bewiesen, daß komplett andere Einheiten und Gebäude für alle drei Rassen in jeder Kampagne neues Spielvergnügen ermöglichen. Earth 2150 geht sogar noch einen Schritt weiter. Das Prinzip dahinter ist eigentlich ganz einfach. In einem Echtzeit-Strategiespiel ist oberstes Ziel immer die Vernichtung des Gegners. Das geht durch einen Tank-Rush, aber noch viel effizienter, indem man einfach seinen Nachschub stoppt. Wenn die drei Parteien also unterschiedliche Arten der Ressourcen-Förderung verwenden, führt das zwangsläufig zu neuen Taktiken.

Neue Kampagne, neues Spielvergnügen

In Earth 2150 benötigen alle Parteien Rohstoffe, die – in Raffinerien weiterverarbeitet – das nötige Material für neue Einheiten und Gebäude liefern. Ressourcen-Förderung und Weiterverarbeitung geschieht bei den drei Rassen jedoch unterschiedlich. Sammlern und ihrem Verhalten kommt in Echtzeit-Strategiespielen bekanntermaßen besonderes Augenmerk zu. In Earth 2150 bewegen diese sich auf festen Routen, von denen sie nur auf Befehl abweichen. Der Spieler muß also nur die Wege seiner Sammler kennen, um Angriffe des Gegners rechtzeitig zu verhindern. Ähnlich verhält es sich mit der Energieversorgung der Gebäude. Die Lunar Corporation bezieht ihren Strom aus Solarzellen. Nachts springen Batterien ein. Was passiert aber, wenn es tagelang bewölkt ist und die Solarzellen den Strombedarf nicht decken können? Ein Spezialgebäude zur Wetterkontrolle löst das Problem. Besonders wichtig bei so elementaren Unterschieden ist natürlich das Balancing,



Drei Kampagnen, drei Nationen

Neuer Beteiligter im letzten Krieg auf der Erde ist die „Lunar Corporation" (LC). Veteranen aus Earth 2140 kennen bereits die übrigen beiden Konfliktparteien der „United Civilized States" (UCS) und der „Eurasian Dynasty" (ED). Alle drei Nationen verfügen über unterschiedliche Technologien und Einheiten, gewinnen Ressourcen auf eine andere Art und besitzen ihre speziellen Verteidigungsanlagen und Energieversorgungen. Dadurch differieren die drei Kampagnen auch in ihrer Spielweise. Für Abwechslung ist also gesorgt.

United Civilized States

Das Staatsgebiet der UCS umfaßt Süd- und Nordamerika. Im Krieg gegen die ED gingen alle Gebiete in Europa verloren. Sämtliche Arbeiten werden von Robotern unternommen. Dementsprechend dekadent und vergnügungssüchtig ist das Volk.

Einheiten und Waffen

Die UCS setzt voll auf riesige Kampfroboter, die mit Plasmageschützen ausgerüstet sind. Anti-Gravitationsgeneratoren halten die fliegenden Jäger, Transporter und Bomber in der Luft.
Zur Verteidigung dienen kleine und große Türme, die ebenfalls Plasmawaffen verwenden.

Ressourcen

Sammler spüren Ressourcen auf, fördern diese und transportieren sie dann zur Raffinerie oder zum Transportcenter. Am Fundort muß deswegen kein Gebäude stehen, wodurch die UCS etwas flexibler ist.

Energie

Der Strom für die Gebäude der UCS kommt aus Kernkraftwerken. Über Transmitter gelangt die Energie dann ohne Kabel über größere Strecken hinweg direkt zu den einzelnen Gebäuden.

Eurasian Dynasty

Europa und Asien sind fest in der Hand der ED. Clone- und Cyborg-Technologie hielt die unterdrückte Bevölkerung der Diktatur bis zu den Aufständen im Jahr 2146 unter Kontrolle. Nach dem Krieg zählte das Reich nur noch ca. 750 Millionen Einwohner.

Einheiten und Waffen

Die ED vertraut auf die Waffen des 20. Jahrhunderts: Kanonen und Raketen sowie Räder und Ketten zur Fortbewegung. Einzige Neuentwicklung ist die Ionenkanone, die effizient Fahrzeuge lahmlegt. Sämtliche Basisgebäude sind mit Waffen bestückt, zusätzlich dienen Bunker und Türme als Verteidigung.

Ressourcen

Um die nötigen Ressourcen abzubauen, muß die ED zuerst eine Mine in dem rohstoffreichen Gebiet errichten. Trucks bringen dann die geförderten Ressourcen zur Raffinerie oder dem Transportcenter.

Energie

Prinzipiell verwendet die ED das gleiche System wie die UCS. Allerdings sind die Transmitter der ED so schwach, daß der Abstand zwischen Kraftwerk und Gebäude sehr klein sein muß.

Lunar Corporation



Die LC hat sich vor über 60 Jahren ganz von der Erde auf den Mond zurückgezogen. 2150 bewohnen 233.000 Menschen den Mond. Um der Katastrophe zu entgehen, ist nun aber auch die LC auf zusätzliche Ressourcen von der Erde angewiesen.

Einheiten und Waffen

Erst zu Kriegsbeginn entwickelt die LC Waffen. Mit Sonarkanonen und Blitzwerfern werden Zivilfahrzeuge für den Krieg ausgestattet. Sämtliche Einheiten verfügen über Anti-Gravitationsgeneratoren, die aber noch an die Schwerkraft angepaßt werden müssen. Zur Verteidigung kommen kleine und große Türme zum Einsatz.

Ressourcen

In diesem Bereich ist die LC am fortschrittlichsten. Die Sammler suchen, fördern und verarbeiten die Rohstoffe gleich vollautomatisch weiter. Minen und Raffinerien sind nicht nötig.

Energie

Die LC verwendet wie auf dem Mond Solarzellen zur Energiegewinnung. Für den Nachtstrom werden Batterien benötigt. Dafür ist die Transmitter-Technologie der LC noch weiter entwickelt als die der UCS.



Wie in der Realität schlucken Bäume das Licht der Scheinwerfer. Tiefer im Wald ist es stockfinster. Feindliche Fahrzeuge könnten die Scheinwerfer abschalten und sich unbemerkt anschleichen.

damit das Kräftegleichgewicht erhalten bleibt. So verfügen beispielsweise alle drei Rassen über eine eigene Massenvernichtungswaffe. Orbitale Plasmawerfer und A-Bomben sind schon bekannt. Die Lunar Corporation hatte auch hier eine besondere Idee: Eine neue Erfindung erlaubt es Ihnen, Meteoriten von ihrer Bahn abzubringen und im gewünschten Ziel einschlagen zu lassen.

Alexander Geltenpoth

Earth 2150

Voraussichtlich:	P 200, 32 MB RAM
Technik:	Direct3D, OpenGL, Glide, PowerSGL, DirectSound
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk, Internet
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Hersteller:	TopWare Interactive
Veröffentlichung:	April ´99 **Genre:** Echtzeit-Strategie
Vergleichbar mit:	Warzone 2100, Machines

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Die drei Rassen in Earth 2150 unterscheiden sich optisch und in der Spielweise deutlich voneinander. Für Abwechslung ist also gesorgt. «

Ehrgeizige Grabenkriege

Bei den Pandemic Studios hält man sich im Allgemeinen sehr bedeckt, wenn es um Interna zu aktuellen Projekten geht. Dennoch gelang es uns, Entwicklungsleiter Greg Borrud einige interessante Fakten über den aktuellen Stand der Arbeiten am 3D-Echtzeit-Strategiespiel Dark Reign II zu entlocken...

PC ACTION: Dark Reign war sehr populär bei den Echtzeit-Strategie-Fans, man kann also wohl davon ausgehen, daß Ihr für den zweiten Teil viel Feedback und Anregungen von Spielern aus der ganzen Welt bekommen habt. Haben manche der Vorschläge, die von Spielern kamen, Eingang in das Konzept von Dark Reign II gefunden?

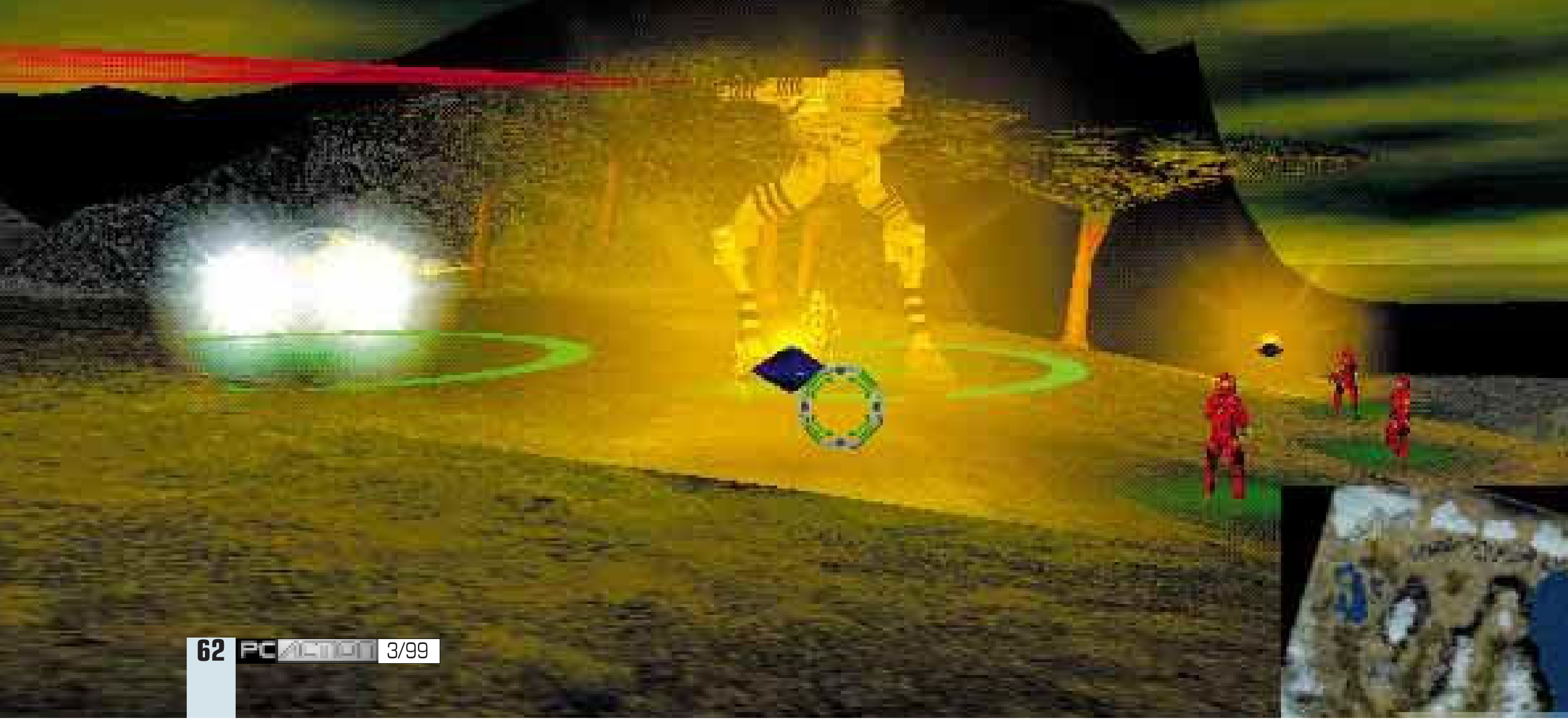
Greg Borrud: Wir versuchen, in sehr engem Kontakt mit den Dark Reign-Fans zu bleiben. In der Tat erreichten uns tonnenweise eMails mit Vorschlägen zu Dark Reign II und viele davon enthielten ein paar gute Ideen. Die meisten Fans machen sich immer noch Gedanken, wie man das originale Dark Reign verbessern könnte – Dinge wie die Künstliche Intelligenz, neue Einheiten und Waypoints. Viele dieser Ideen sind passend für ein 2D-Spiel, in dem sich die Kamera nicht bewegt. Aber jetzt haben wir mit einer völlig dreidimensionalen Welt so viel mehr Möglichkeiten. Seit der Zeit, als wir noch mit dem engen Korsett zu kämpfen hatten, das einem die statische 2D-Perspektive auferlegt, hat unser Gameplay Riesenschritte nach vorne gemacht. Wir haben unsere Fans gebeten, sich das Spiel dreidimensional vorzustellen und sich Gedanken darüber zu machen, welche Auswirkungen dies auf das Gameplay haben würde. Ich denke, wir haben schon eine Menge brillanter Ideen, aber wir sind immer offen für neue Anregungen von außen. Falls Eure Leser irgendwelche Vorschläge machen wollen, können sie diese per eMail an darkreign2@pandemicstudios.com richten. Dies ist für uns der einfachste Weg – wir bitten nur darum, die Mails in Englisch zu verfassen, denn mein Deutsch ist etwas eingerostet.

PC ACTION: Hattet Ihr nach der Veröffentlichung von Dark Reign das Gefühl, Ihr hättet manches an dem Spiel noch besser machen können? Worin lagen Eurer Meinung nach die Schwachpunkte von Dark Reign und was wollt Ihr im zweiten Teil anders machen?

Greg Borrud: Ich denke, wir haben bei Dark Reign recht gute Arbeit geleistet und eine Menge neuer Gameplay-Features eingeführt. Elemente wie das natürliche Blickfeld der Einheiten und die Künstliche Intelligenz hatten grundlegenden Einfluß auf das Genre. Als wir Dark Reign produzierten, legten wir auf diese Bereiche unser Hauptaugenmerk und kümmerten uns nicht so sehr um revolutionäre Technologie oder die Grafik des Spiels. Deshalb entwickelten wir nun von Grund auf eine völlig neue 3D-Engine. Niemand hatte bis zum damaligen Zeitpunkt ein lupenreines 3D-Echtzeit-Strategiespiel kreiert und wir wollten alle Konkurrenten mit unserem Projekt ausstechen. Jetzt haben wir ein Spiel, das so gut aussieht wie die besten 3D-Shooter und trotzdem der Gameplay-Tradition von Echtzeit-Strategiespielen treu bleibt.

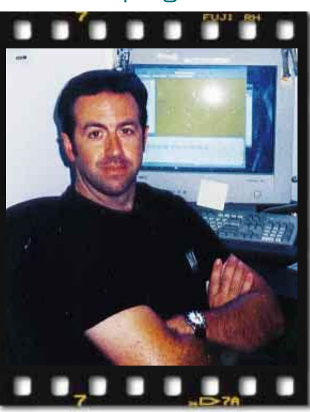
PC ACTION: Einer der beeindruckendsten Aspekte von Dark Reign war die ausgeklügelte Künstliche Intelligenz. Macht Ihr im zweiten Teil vom gleichen System Gebrauch oder haben wir auch hier gravierende Neuerungen zu erwarten?

Greg Borrud: Wir werden das KI-System in einigen Bereichen deutlich verbessern – zum einen die Art, in der der Computer im Einzelspieler-Modus eine Situation analysiert, und zum anderen die Möglichkeiten, die wir dem Spieler an die Hand geben, um seine Einheiten zu



befehligen. Dabei streben wir keineswegs an, die Künstliche Intelligenz des Computers weiter zu steigern, sondern ihr statt dessen einen strategischeren Touch zu geben. Die Herausforderung besteht darin, die KI dazu zu bringen, zwischen mehreren möglichen Strategien hin- und herzuwechseln: Beim letzten Mal hat sich der Computer-Gegner vielleicht mit einer Luftattacke gewehrt, diesmal greift er Dich mit Bodentruppen an – wer weiß, welche Überraschung er als nächstes bereithält? Menschliche Spieler gehen die Sache auf diese Weise an und darin liegt ja auch der Reiz von Multiplayer-Sessions. Du kannst Dir nie ganz sicher sein, was der Gegner im nächsten Augenblick tun wird. Unser Ziel ist es, der KI des Computers genau diese Art des strategischen Denkens zu implementieren. Mit den KI-Befehlen, die wir dem Spieler zur Steuerung seiner eigenen Einheiten zur Verfügung stellen, versuchen wir, ihm die totale Kontrolle über seine Armee zu geben. Gleichzeitig vermeiden wir „dumme" Einheiten, die blöde Sachen machen. Der Schlüssel zum Erfolg ist hier, dem Spieler das Leben so leicht wie möglich zu machen. Aus diesem Grund haben wir das Interface zur Steuerung der Einheiten grundlegend überarbeitet, um es intuitiver und schneller zu machen.

„Wir bei Pandemic sind bizarre Leute mit bizarrem Humor. Das kommt davon, wenn man täglich 12 Stunden im Büro vor sich hinarbeitet, während draußen nur 200 Meter entfernt am Strand gerade die Dreharbeiten für Baywatch laufen. Sowas läßt den stärksten Mann verrückt werden! Ich denke, daß sich diese Abgedrehtheit sicherlich auch in Dark Reign II widerspiegeln wird."



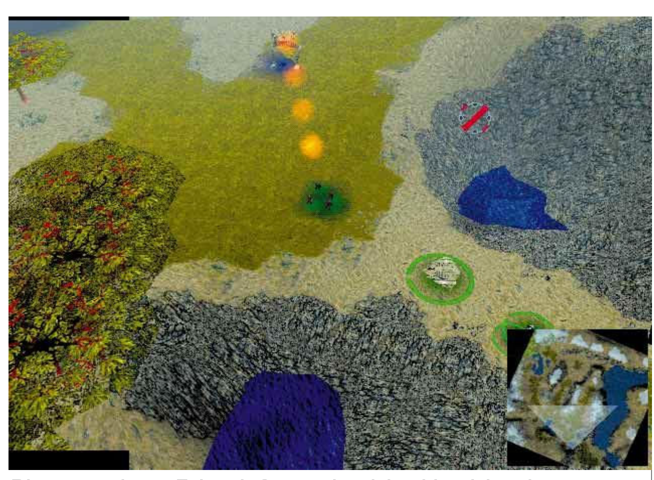
Greg Borrud, Pandemic Studios



Nicht nur in strategischer Hinsicht verspricht Dark Reign II neue Maßstäbe zu setzen, auch fürs Auge wird ein wahres Effekt-Feuerwerk abgebrannt. Trotz dieser Opulenz soll die 3D-Engine laut Entwicklungsleiter Borrud ähnliche Frame-Raten erreichen wie die aktuellen 3D-Shooter-Referenzen.

PC ACTION: Für Euer gegenwärtiges Projekt hast Du den Begriff „Trench Warfare" (Trench – dt.: Schützengraben) geprägt – kannst Du kurz erläutern, was Trench Warfare im Zusammenhang mit Dark Reign II bedeutet und wie sich dieses Element auf das Gameplay auswirken wird?

Greg Borrud: Im Nachhinein betrachtet denke ich, daß der Begriff „Trench Warfare" zu eng gefaßt ist. Unser Ziel ist es, dem Spieler das Gefühl zu vermitteln, sich selber mit seiner Truppe auf dem Schlachtfeld im Dreck zu wälzen und den Kampf Mann gegen Mann auszufechten. Die 3D-Engine von



Die aus anderen Echtzeit-Strategiespielen hinreichend vertraute Vogelperspektive wählt man in Dark Reign II, um sich zunächst einen groben Überblick über das Schlachtfeld zu verschaffen.



Das strategische „Feintuning" hingegen darf der Spieler aus dem Blickwinkel seiner Einheiten vornehmen, in dem sämtliche Details des Kampfgebiets klar erkennbar werden.



Die Pandemic-Leute wollen Ihnen in Dark Reign II das Gefühl vermitteln, mitten im Kampfgeschehen zu stehen, und geben Ihnen die Möglichkeit, sich direkt unter Ihre Soldaten zu mischen.



DR II soll moderne 3D-Hardware voll nutzen – farbige Lichtquellen sind ebenso selbstverständlich wie Transparenz-Effekte.

Dark Reign 2 schafft es, Dich mitten ins Kampfgetümmel zu versetzen. Solange man Dark Reign II aus der Vogelperspektive spielt, kann man seine Einheiten strategisch auf der Karte plazieren und erhält einen groben Überblick. Wählt man anschließend einen niedrigeren Blickwinkel, erkennt man plötzlich die Feinheiten des Schlachtfelds. Nimmst Du den Blickwinkel Deiner Einheiten, kannst Du genau kontrollieren, was Deine Kämpfer im einzelnen tun, und bekommst einen richtigen Eindruck von den Größenverhältnissen in der Schlacht.

PC Action Warum habt Ihr für Dark Reign II nicht eine der zahlreichen bereits existierenden 3D-Engines herangezogen?

Greg Borrud: Wir haben uns viele Engines angeschaut, aber sie wurden fast alle in erster Linie für Spiele aus der Ich-Perspektive entwickelt. Ein 3rd-Person-Spiel mit frei einstellbarer Kamera ist eben was ganz anderes und wir fanden, daß keine der existierenden Engines unseren Ansprüchen genügen konnte. Außerdem wollten wir viele Features aus Dark Reign beibehalten, es machte also Sinn, eine eigene, speziell auf unsere Bedürfnisse ausgerichtete Engine zu entwickeln. Oberste Priorität hatte dabei die hervorragende Performance – nichts nervt uns mehr als eine niedrige Frame-Rate. Außerdem wollen wir ein paar Tricks mit tollen Effekten anwenden, die die Welt sehr realistisch aussehen lassen, und alle Möglichkeiten der neuesten 3D-Beschleunigerkarten ausnutzen. Unsere Konkurrenz in Sachen 3D-Engine sehen wir weniger in Myth und TA, sondern mehr bei ***Indiziert*** und Unreal.

PC Action Ursprünglich sollte Dark Reign II gegen Ende 1998 auf den Markt kommen. Warum nun die Verschiebung auf Mitte 1999?

Greg Borrud: Das hat mit den Zielen zu tun, die wir uns für Dark Reign II gesteckt haben. Wir wollten nicht einfach nur unsere alte Engine mit ein paar zusätzlichen Features ausstatten, eine neue Grafik draufhauen, eine neue Story schreiben und das Ganze ein Sequel nennen. Wir nahmen uns vor, das Spiel von Grund auf neu zu designen und das Genre wirklich voranzubringen. Es besteht die Gefahr, daß Echtzeit-Strategiespiele sich nicht mehr weiterentwickeln und nur noch Varianten ein und desselben Prinzips sind. Wir möchten zwar dem Genre treu bleiben, aber sicherstellen, daß es weiter verbessert wird – von dem Wort Klon wollen wir jedenfalls nichts mehr hören!

PC Action Mr. Borrud, vielen Dank für das informative Gespräch!

Herbert Aichinger

Dark Reign II

Voraussichtlich:	P 166, 32 MB RAM, Win95
Technik:	Direct3D
Spielerzahl:	Netzwerk, Internet/Modem
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Hersteller:	Pandemic Studios/Activision
Veröffentlichung:	Oktober 1999 **Genre:** Echtzeit-Strat.
Vergleichbar mit:	BattleZone, Uprising

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Es könnte ein spannendes Rennen werden, und noch steht noch nicht fest, wer die Nase vorn haben wird: Dark Reign II oder TopWares Earth 2150 «

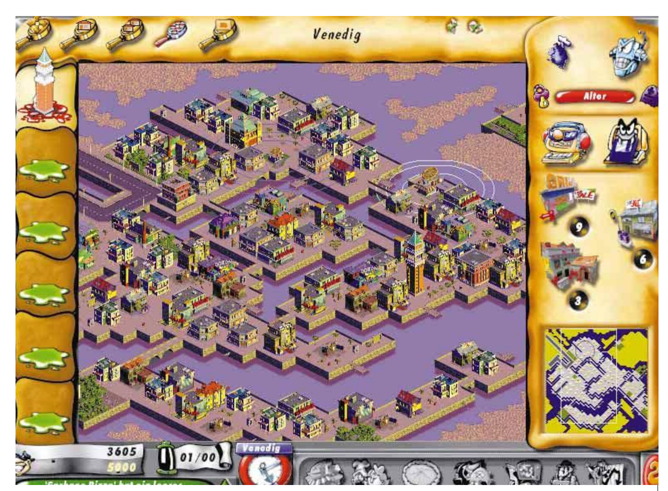
Pizzen, Paten und Po

Nachdem Software 2000 ursprünglich schon vor einem halben Jahr mit Pizza Syndicate den inoffiziellen Nachfolger zu Pizza Connection servieren wollte, diesen dann aber noch einmal zur Nachbesserung für einige Monate in den Ofen wuchtete, ist es nun endlich soweit – Mitte März wird aufgetischt!

Die Eutiner Software-Schmiede legt zu Recht sehr viel Wert darauf, daß es sich bei Pizza Syndicate keinesfalls um den direkten Nachfolger oder gar nur ein zeitgemäßes Update des mittlerweile fünf Jahre alten Pizza Connection handelt. Zwar geht es bei beiden Spielen darum, als anfangs kleiner Pizzabäcker im Spielverlauf Millionen zu scheffeln, doch liegen beiden Spielen völlig unterschiedliche Spielkonzepte zugrunde und deshalb spielen sie sich dementsprechend auch anders, wovon wir uns beim Anknuspern der frisch gebackenen Beta-Version selbst ein Bild machen durften.



Anhand von über 20 verschiedenen Charakterwerten können Sie sich Ihren Spielercharakter auswählen.



Venedig ist eine der 20 Metropolen, in denen Sie Ihr Pizza-Imperium ausbauen dürfen. Die beiden Kreise symbolisieren das Einzugsgebiet der Pizzerias.

Rollenspiel

Bevor Sie Ihre Pizzabäcker-Karriere starten, können Sie sich einen Spielercharakter aus über 20 verschiedenen Charakterwerten (Motivation, Gesundheit, Kochkünste etc.) zusammenstellen, welche sich ganz Rollenspiel-like im Laufe des Spiels verbessern oder auch verschlechtern können. Das Spielgeschehen selbst läuft komplett in Echtzeit ab. Pizza Syndicate simuliert eine eigene kleine Welt inklusive Tag und Nacht. In jeder der 20 isometrisch (Auflösung: 800x600 Bildpunkte bei 65.000 Farben) dargestellten Metropolen leben 100 potentielle Kunden, die ganz normal ihrem Tagwerk nachgehen und sich dabei beobachten lassen. Zusätzlich lassen sich per Mausklick die Stimmung und der Hunger einer Person abfragen.

Bella Italia

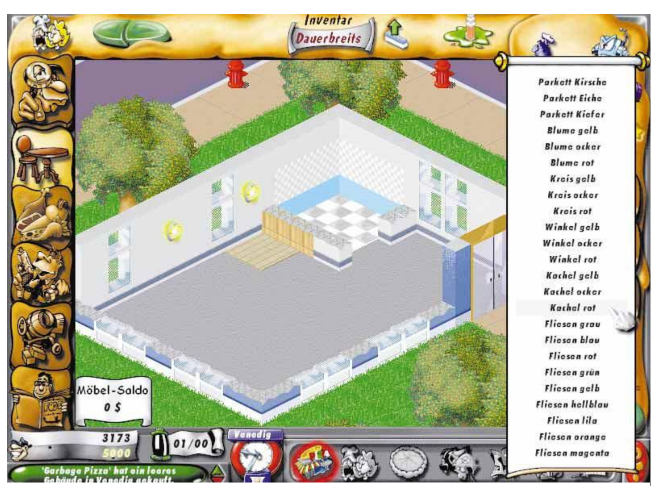
Jeder fängt mal klein an, daher werden Sie sich zu Beginn nur eine Pizzeria der kleinsten von drei Ausbaustufen leisten können. Miete und Kaufpreis variieren je nach Lage. Logisch, daß ein Restaurant zwischen Universität und Multiplex-Kino teurer ist als in einer Seitenstraße am Stadtrand. Ist eine Filiale angemietet, dürfen Sie Ihre Pizzeria aus über 200 Einrichtungsgegenständen frei gestalten. Pizza-Bäcker, Service-Kräfte, Aushilfen und auch Manager, die sich unter anderem um die Lieferung der Zutaten kümmern, können eingestellt werden. Zusätzlich kann die Arbeitszeit der Mitarbeiter bestimmt werden. Zu guter Letzt machen Sie sich noch ans Zusammenstellen der Speisekarte – sowohl Standard-Rezepte wie Pizza Margherita oder Salami als auch die wildesten Eigenkreationen lassen sich aus über 80 Zutaten kreieren. Dabei ist es aber wichtig, auf die Zielgruppen-Kompatibilität zu achten. Leben in Ihrem Viertel mehr Kids und Studenten oder eher Snobs und Rentner? Jede Zielgruppe hat ihren ganz eigenen Geschmack, was Speisekarte und Einrichtung des Restaurants betrifft. Im weiteren Spielverlauf haben Sie auch die Möglichkeit, eine kriminelle Laufbahn einzuschlagen und sogar ein eigenes Syndikat inklusive Bestechungen, Anschlägen und Schießereien zu gründen. Dabei kommt es auch zu neuartigen Action-Einlagen wie beispielsweise Verfolgungsjagden oder Einbrüchen.

Gut belegt

Wem das Ganze ein wenig zu anstrengend klingt, der kann lästige Routine-Aufgaben automatisieren lassen, zusätzlich sorgen eine Online-Hilfe sowie ein Tutorial auch bei Einsteigern für Durchblick. In der endgültigen Version wird es knapp 20 zusätzliche Missionen geben, ein Multiplayer-Modus hingegen ist leider nicht geplant. Die Beta-Version des komplexen Strategie-Spiels ist wie eine heiße Pizza, die gerade dampfend aus dem Ofen kommt. Ob sie letzlich auch schmeckt, lesen Sie in unserem Testbericht in der nächsten PC Action.

Christian Sauerteig

lente


Mit ein paar Mausklicks richten Sie Ihr Restaurant komplett ein.


Nichts ist unmöglich. Aus über 80 Zutaten klicken Sie sich Ihre eigene Pizza zusammen, dabei sind auch solch abgefahrene Kombinationen möglich.


Das Hauptmenü präsentiert sich ganz im Comic-Stil.


Die Pizza Quattro Stagioni kommt bei jeder Zielgruppe an.

Pizza Syndicate

Voraussichtlich: P 166, 32 MB RAM, Win95/98
Technik: Direct3D
Spielerzahl: Keine Mehrspieler-Option
Handbuch/Sprache: deutsch/deutsch
Hersteller: Software 2000
Veröffentlichung: 17. März **Genre:** Wirtschafts-Simulation
Vergleichbar mit: Pizza Connection

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- X Wirtschaft

» Die spielbare Beta-Version sieht schon verdammt lecker aus. Pizza Syndicate hat durchaus das Zeug dazu, an den Erfolg des heimlichen Vorgängers anzuknüpfen. «

Interview


Spiel-Designer Hans-Arno Wegner bastelte bereits am Spieldesign vom F1 Manager Professional und Swing.

PC ACTION *Welches sind für Dich die herausragenden Features im Vergleich zu Pizza Connection?*

H.-A. Wegner: Pizza Syndicate wurde völlig neu und anders konzipiert und programmiert. Im Zentrum steht das Erforschen und das Entdecken. Anders als bei üblichen Simulationen wird die Nachfrage nach den Pizzen nicht über ein mathematisches Modell generiert. Jeder einzelne Kunde ist eine eigene Persönlichkeit. Die Meinung der kleinen Gesellen sowie deren Gewohnheiten und Tagesabläufe entscheiden über die Eßgewohnheiten. Keiner unserer Programmierer kann vorhersagen, welcher Kunde wann in welchem Restaurant als Gast erscheint. Pizza Syndicate ist strategisch ausgelegt. Eine Filiale zu eröffnen ist einfach. Den richtigen Standort zu wählen und die Filiale in der Gewinnzone zu halten ist da schon kniffliger. In bis zu 6 Städten gleichzeitig – ausgewählt aus 20 Metropolen weltweit – kann der Spieler frei und direkt agieren. Mit jedem Missionsbeginn ist alles anders. So garantieren wir Spielmotivation über lange Zeit.

PC ACTION *Mit welchen Spielen würdest Du Pizza Syndicate am ehesten vergleichen?*

H.-A. Wegner: Pizza Syndicate läßt sich wie gesagt schwer mit anderen Programmen vergleichen. Es handelt sich um einen Genre-Mix, der die Elemente Simulation, Management und auch Action in sich verbindet. Der Spieler kann für sich selbst entscheiden, wie er agiert und welche Bereiche er lieber der Automatik überläßt.

PC ACTION *Was macht den Unterschied zur Konkurrenz aus?*

H.-A. Wegner: Pizza Syndicate ist in seiner Kombination einzigartig. Es bietet dem Spieler die Möglichkeit, sich ausschließlich auf jene Bereiche des Spiels zu konzentrieren, die ihm am meisten Spaß machen. Von Anfang an stehen alle Optionen zur Verfügung, man muß sich eben NICHT in festen Schritten hocharbeiten. In der lebendigen Pizza-Welt sollte man dabei jedoch immer aufmerksam das bunte Treiben betrachten und möglichst zur rechten Zeit am richtigen Ort sein, um Entscheidungen zu treffen.

PC ACTION *Was war Eure größte Herausforderung, auch in Bezug auf die „Echtzeit"-Umgebung?*

H.-A. Wegner: Die größte Herausforderung war die aufwendige Stadtsimulation mit Hunderten von Bewohnern. In einer derart komplexen Welt ist es gerade in einer Echtzeit-Umgebung schwierig, alle Aspekte des Spiels aufeinander abzustimmen. Außerdem war es sehr anspruchsvoll, eine starke Künstliche Intelligenz zu programmieren, wenn der Erfolg eines Unternehmens von einzelnen, überall herumwuselnden Individuen abhängt.

PC ACTION *Am 17. März soll Pizza Syndicate endlich erscheinen. Gibt es schon Pläne für die Zukunft?*

H.-A. Wegner: Natürlich! Was den PC betrifft, haben wir bereits mit der konzeptionellen Arbeit an einem komplett neuen und innovativen Bundesliga Manager begonnen, der aber in diesem Jahr nicht mehr erscheinen wird. Mit einer verstärkten Entwicklungsmannschaft sitzen wir aber auch an zwei anderen Projekten unterschiedlicher Genres. Nach unserem Erfolg mit Swing planen wir einen neuen Logiktitel. Außerdem arbeiten wir noch an einem Adventure. Mehr kann ich dazu aber heute noch nicht verraten.

PC ACTION *Hans-Arno, vielen Dank für das Gespräch!*

Schneller, höher, weiter...

Wenn Sie bereits in amerikanischen Vergnügungsparks weilten, wissen Sie, daß die Manager dieser Stätten des institutionalisierten Frohsinns dem olympischen Motto huldigen. Schließlich liegen nur die Parks mit den besten Attraktionen auch in der Besuchergunst ganz vorne.

Zu genau so einem größenwahnsinnigen Manager werden Sie auch durch Rollercoaster Tycoon gestempelt. Mit ein wenig Startkapital, viel Phantasie und einer Portion Unternehmergeist sollen Sie aus 21 unbescholtenen Flecken Erde die angesehensten Vergnügungsparks des Landes aus dem Boden stampfen. Sie halten inne, weil Ihnen dieses Spielprinzip bekannt vorkommt? Ja, Sie haben recht, Peter Molyneux nannte diese Idee vor Urzeiten Theme Park. Das Entwickler-Team um Chris Sawyer, der sich mit Transport Tycoon einen Namen machte, streitet diese Wurzeln auch gar nicht ab, verspricht aber eine konsequente Weiterentwicklung des Bullfrog-Spiels. Beim Hereinschnuppern in die Beta-Version fallen zunächst kaum Veränderungen auf. Die wichtigste: RT unterstützt Auflösungen bis zu 1.024x768 Bildpunkte, endlich geht also auch bei größeren Unternehmungen die Übersicht nicht flöten.



Über die Icon-Leiste am oberen Bildrand rufen Sie zahlreiche Fenstermenüs auf.



Rund 40 vorgefertigte Konstruktionen helfen beim Einstieg in die WiSim.

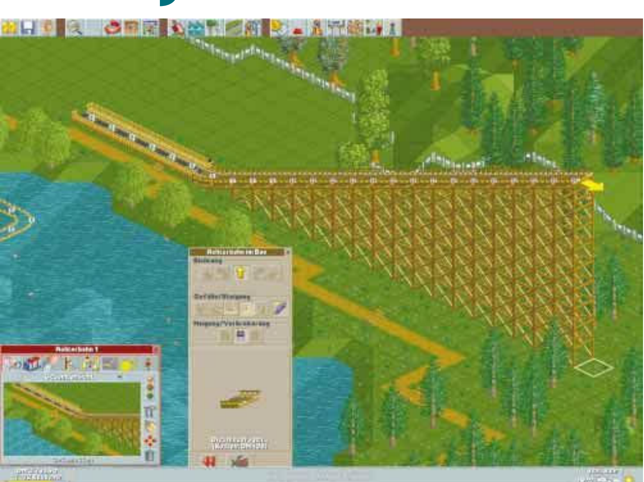
Business as usual

Sonst ist alles wie gehabt: Sie finden ein umzäuntes, meist unbebautes Terrain samt Eingang vor und fangen an zu bauen. Los geht es mit ein paar billigen Fahrgeschäften wie Karussell, Geisterhaus oder Riesenrad, dazu gesellen sich die üblichen Imbißbuden, Wege wollen gepflastert und Eintrittspreise festgelegt werden. Sogar mit den Kameraden Straßenfeger und Mechaniker feiert man ein fröhliches Wiedersehen, Ihre Besucher wollen schließlich einen technisch einwandfreien und sauberen Park. Bei der ersten Achterbahn kommt dann der Aha-Effekt. Neben vorkonstruierten Standardausführungen läßt man Sie hier wahlweise auch selbst ans Reißbrett. Mit einem Editor können Sie die aberwitzigsten Todesfallen entwerfen, G-Kräfte und Fallgeschwindigkeiten werden gratis mitberechnet. Der Haken: Die Eigenkonstruktionen sind in Echtzeit zu basteln und noch dazu schweineteuer. Stören Sie übrigens Berge oder Wasserhindernisse bei der Bauarbeit, können Sie sich die Hindernisse mit Hilfe des Terrain-Editors vom Hals schaffen.

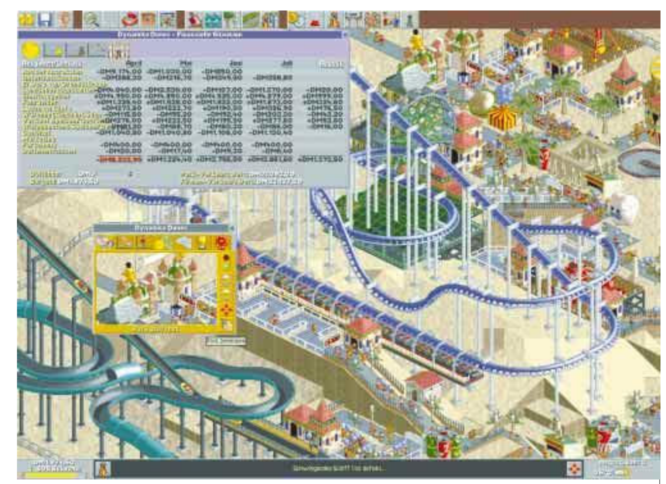
Magenfeindlich

Der Schwerpunkt von Rollercoaster Tycoon liegt eindeutig auf den spektakulären Achterbahnen, deren wilde Verschlingungen die Optik des Spiels prägen. Doch keine Sorge, für Gewusel ist auch gesorgt, schließlich wurde jeder Besucher animiert, aber das gab's ja auch schon beim Vorgänger. Noch kann keine Aussage darüber getroffen werden, wie unterschiedlich sich die 21 Szenarios spielen, die sich dann zu einer Kampagne verbinden. Klar ist aber, daß Sie jeweils bestimmte Parkbewertungen und Besucherzahlen erreichen müssen, um weitere Attraktionen und Bau-Optionen zu ergattern. In unserer Beta-Version waren jedoch keine Gegner zu entdecken und auch eine Multiplayer-Funktion fehlte.

Christian Bigge



Hier entsteht soeben eine profane Holzachterbahn. Doch täuschen Sie sich nicht, die scheinbar harmlose Konstruktion erzeugt durch ihre gerade Struktur hohe G-Kräfte.



Ihre Bilanz sollten Sie immer im Auge behalten. Ist das Kreditlimit erst einmal überschritten, hilft oft nur der Neustart. Eine Eigenkonstruktion kostet bis zu 100.000 Spielmark.

Rollercoaster Tycoon

Voraussichtlich: P 166, 32 MB, Win9x
Technik: DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl: Keine Mehrspieler-Option
Handbuch/Sprache: deutsch
Hersteller: MicroProse
Veröffentlichung: Februar ´99 **Genre:** WiSim
Vergleichbar mit: Theme Park, Transport Tycoon

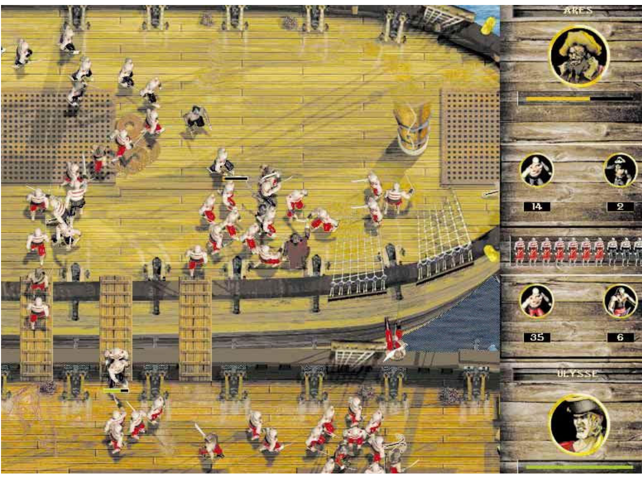
Spielanteile
- Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- X Wirtschaft

» Rollercoaster Tycoon spielt sich wie einst Theme Park. Unterschiede: Die hohe Auflösung sorgt für Übersicht und die Gerätschaften dürfen Sie selbst basteln.«

Klar zum Entern

Infogrames setzt die Segel. Mit Der Korsar wird aller Voraussicht nach bereits Ende März eine Wirtschaftssimulation im Stile von Sid Meiers Meisterwerk Pirates vor Anker gehen. Wir riskierten mehr als nur einen Blick auf die erste spielbare Version der Freibeuter-Simulation.

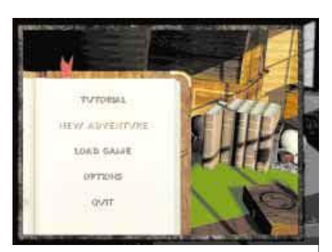
Eingefleischte Computerspieler horchen ehrfürchtig auf, wenn der Name Pirates erklingt. Mitte der achtziger Jahre gelang einem gewissen Sid Meier mit eben diesem Spiel der absolute Durchbruch. Selbst die später veröffentlichten Amiga- und PC-Versionen (Pirates Gold) begeisterten Tausende von Spielern und machten Meiers Piratensimulation zu einem Spieleklassiker.



Die Eroberung fremder Städte und Schiffe können Sie in Echtzeit selbst vornehmen oder dem Computer überlassen.

Leinen los!

Entwickler Microids betont ausdrücklich, daß Der Korsar keinesfalls ein billiger Pirates-Abklatsch sein wird. Vielmehr wurde das klassische Spielprinzip aufgegriffen und um viele neue Features erweitert. Im Vergleich zum heimlichen Vorbild wurde mehr Wert auf den Strategie-Part gelegt, welcher auch um einiges komplexer ist. Der Adventure-Anteil des Korsars ist dafür sehr viel geringer als bei Sid Meiers Werk. Die Handlung des Spiels findet im 18. Jahrhundert statt, als die Piraterie in den sieben Weltmeeren ihren Höhepunkt erlebte. Ihre Korsaren-Karriere beginnt wahlweise auf Seiten der Engländer oder der Franzosen. Ausgestattet mit dem Kaperbrief Ihres Königs, begeben Sie sich auf die Jagd nach Ruhm und Reichtum. Anfangs nur im Besitz eines kleinen Schiffs und keiner allzu großen Crew, erobern Sie feindliche Städte und Häfen, bauen größere Schiffe und rekrutieren neue Besatzungsmitglieder, bis Sie letztendlich ganze Flottenverbände durch die Meere dirigieren. Eine weitere Möglichkeit, seine Schatzkiste aufzufüllen, stellt der Handel mit anderen Städten dar. Interessante Neuerung ist auch der Kampf-Modus: Wenn Sie in einen Kampf mit einem feindlichen Schiff verwickelt werden, kommt es meistens nach einiger Zeit zur Kollision beider Schiffe und zum Kampf Mann gegen Mann. Dazu wird aus der isometrischen Perspektive in eine Vogelperspektive im Stile von Blizzards WarCraft umgeschaltet, die Steuerung Ihrer Besatzung erfolgt per Maus und wie in Echtzeit-Strategiespielen. Kapituliert die feindliche Besatzung, gehören Gold und Schiff Ihnen.



Das Hauptmenü präsentiert sich in einem äußerst schlichten Gewand.



Ein Korsar hat's nicht leicht: Ständig muß er mit feindlichen Übergriffen rechnen.

Alle Mann an Bord

Zwei Kampagnen mit insgesamt 20 Missionen und zahlreichen Nebenaufträgen werden geneigten Kapitänen geboten. Das historische Kartenmaterial, die detailgetreuen Schiffstypen, echte Piraten-Persönlichkeiten (Kapitän Blackbeard) und die zünftige Musik, die sehr an die bekannten Hollywoodschinken derselben Thematik erinnert, sorgen für Atmosphäre. Wenn es den Programmierern gelingen sollte, letzte Bugs auszumerzen und eine vernünftig lokalisierte Version abzuliefern, könnte Der Korsar Ende März auch die Verkaufscharts entern.

Christian Sauerteig



Feuer frei! Mit mehreren Schiffen attackieren wir einen feindlichen Stützpunkt. Derartige Seeschlachten sind ein wichtiger Bestandteil des Spiels.

Der Korsar

Voraussichtlich: P 133, 16 MB RAM, Win95/98
Technik: Direct3D
Multiplayer: keine Multiplayeroption
Handbuch/Sprache: deutsch/deutsch
Hersteller: Infogrames/Microids
Veröffentlichung: Ende März
Vergleichbar mit: Pirates Gold **Genre:** WiSim

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- X Wirtschaft

» Parallelen zum Klassiker Pirates sind unverkennbar, so daß wir auf ein überdurchschnittlich gutes Spiel hoffen dürfen. «

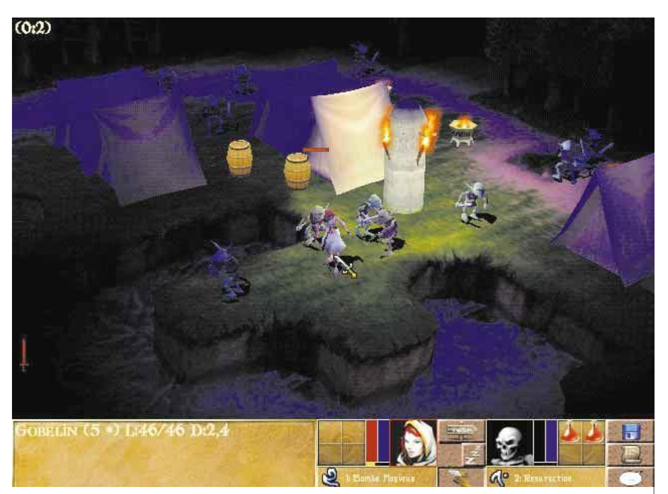
Die am noblen Pariser Boulevard Haussmann beheimatete Spiele-Schmiede Delphine Software gehört nicht nur geographisch zu den ersten Adressen französischer Entwickler. Bereits seit 1988 mischt das Team auf dem Spielemarkt maßgeblich mit und machte zuletzt mit Moto Racer 1 und 2 von sich reden. Zum ersten Mal wagen sich die findigen Franzosen nun mit Darkstone an ein Action-Rollenspiel und wollen damit gleich dem übermächtigen Diablo aus dem Hause Blizzard Paroli bieten.

Pariser Teufelszeug

Trotz des gewaltigen Erfolgs von Diablo meldeten sich seit dem Erscheinen dieses Titels immer wieder kritische Stimmen zu Wort: Die einen störten sich an der Action-Lastigkeit des Gameplays und vermißten ausgeprägtere Rollenspiel-Elemente. Andere fanden die gebotenen Quests zu halbherzig und wünschten sich mehr Tiefgang bei der Story. Auch an der zweifellos gelungenen Grafik gab es noch etwas auszusetzen: Die Figuren waren halt doch etwas klein geraten und eine flexiblere Kameraführung hätte dem Spielspaß auch nicht geschadet. Nun, dies sind genau die Punkte, bei denen Delphine Software mit dem aktuellen Projekt Darkstone ansetzt...

Drachentöter-Mär

Es ist unübersehbar, daß sich auch Darkstone am Spielprinzip von Diablo orientiert, doch eines der wichtigsten Anliegen der Entwickler war laut Produktionsleiter Bertrand Gibert, die actionreiche Handlung mit etwas mehr „Fleisch" zu versehen. Als Aufhänger für die einzelnen Quests, die der Spieler zu be-



Des Nachts oder in den Tiefen der Dungeons kommen die durch 3D-Beschleuniger-Unterstützung ermöglichten Licht-Effekte besonders stimmungsvoll zur Geltung.



Mit Hilfe des Teleport-Spruchs gelingt es unserem Helden, die übermächtig scheinenden, aber sehr behäbigen gegnerischen Ritter zum Narren zu halten.



Schatzkisten in den Dungeons sind immer wieder für eine Überraschung gut. Oft enthalten sie nützliche Items, manchmal erleiden die Helden jedoch auch Schaden durch heftige Explosionen.



Wenn die Skelettkrieger von Draaks finsterem Heer in Massen auftauchen, können sie einen noch wenig erfahrenen Kämpfer schnell ins Jenseits befördern.

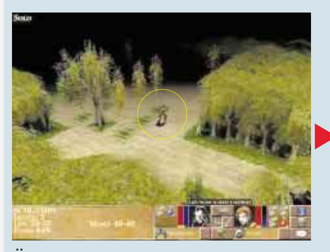
wältigen haben wird, dient deshalb die Geschichte um den fürchterlichen Drachen Draak. Dieser hat es sich in den Kopf gesetzt, die Menschheit komplett auszulöschen. Er bedient sich dabei eines magischen Monolithen, den er aus den Tiefen der Erde hervorrufen kann, um seine Opfer zu schwächen und schließlich zu Stein zu verwandeln. Darüber hinaus kommandiert Draak ein wildes Heer dämonischer Kreaturen, die sich mit aller Macht jedem entgegenstellen, der seine finsteren Pläne zu durchkreuzen gedenkt. Im Grunde gibt es lediglich einen Weg, Draak zu besiegen: In alter Zeit erschufen die begnadetsten Mitglieder der Magiergilde sieben geheimnisvolle Kristalle. Nur wenn es gelingt, diese Zaubersteine zusammenzubringen, ist es möglich, die zur Bezwingung Draaks erforderlichen magischen Kräfte zu entfesseln.

Acht Quests für ein Heldenpaar

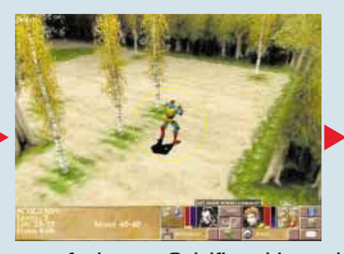
Wie kaum anders zu erwarten, hat man als Spieler zunächst eben diese sieben Kristalle aufzuspüren, bevor man am Ende dem feuerspeienden Monster höchstselbst gegenübertreten darf. Für jeden Stein gilt es, einen Quest zu absolvieren, der aus einem Fundus von insgesamt 22 Abenteuern nach dem Zufallsprinzip ausgewählt wird. Anders als bei Diablo müssen Sie sich in Darkstone nicht mutterseelenallein auf die lebensgefährliche Reise begeben: Sie können gleich zu Beginn einen weiblichen oder männlichen Begleiter wählen, der Ihnen im weiteren Verlauf treu zur Seite steht. Bei beiden Recken haben Sie die Wahl zwischen Kämpfern, Magiern, Dieben und Mönchen mit jeweils sieben besonderen Fertigkeiten. Die Helden können im Team-Modus gemeinsam oder auch getrennt voneinan-

Eine Frage der Perspektive

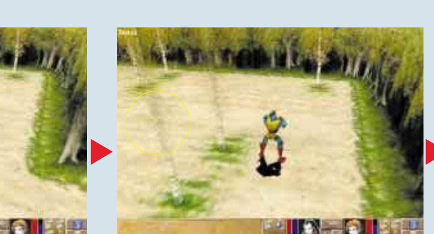
Spätestens seit Tomb Raider sind die Schwierigkeiten, die die Kameraführung in Spielen mit 3rd Person-Perspektive immer wieder aufwirft, in aller Munde. Für so manches Programm hat sich die daraus resultierende Unübersichtlichkeit schon als Gameplay-Killer erwiesen. Kürzlich zeigte Sierra mit King's Quest VIII eine Möglichkeit auf, wie man des Problems Herr werden kann. Auch bei Delphine versucht man, die Sache mit dem Überblick in den Griff zu bekommen, und greift dabei zu interessanten Lösungsansätzen:




Ähnlich wie in King's Quest VIII können Sie in Darkstone über die Cursortasten oder bei gedrückter Shift- und rechter Maustaste...




...stufenlos zur Spielfigur hin- und wieder wegzoomen. Nicht möglich ist dabei jedoch eine Höhenverstellung der Kamera.



An Diablo erinnert Delphines Verfahren, den Blick auf die Spielfigur zu keiner Zeit durch irgendwelche Hindernisse zu verdecken: Objekte, die sich vor die Helden schieben, werden...




...in subtilen Übergängen immer transparenter und bieten genau in dem Moment den optimalen „Durchblick", in dem sie von den Figuren passiert werden.

Fakten

- Je 4 männliche/weibliche Charakterklassen
- 7 Spezialfähigkeiten pro Charakter
- Simultane Steuerung von 2 Charakteren im Einzelspieler-Modus
- Mehrspieler-Modus für 8 Teilnehmer
- 22 verschiedene Waffenarten
- 32 Zaubersprüche
- 22 Quests
- Quest-Auswahl nach Zufallsprinzip
- 32 Levels pro Spiel
- 3D-Engine unterstützt Hardware-Beschleunigung
- Echtzeitberechnete Lichteffekte
- Frei positionierbare Kamera

der gesteuert werden – über die Menüleiste am unteren Bildschirmrand ist es ferner möglich, bei Bedarf zwischen den beiden Charakteren hin- und herzuwechseln.

3D-Fantasy

Darkstone spielt ähnlich wie King's Quest VIII in einer komplett dreidimensionalen Welt, in der sich der Spieler ungehindert in alle Richtungen bewegen kann. Dank der sehr flexibel positionierbaren Kamera (siehe Kasten „Eine Frage der Perspektive") bleibt kein Winkel der von Fackeln nur spärlich beleuchteten Dungeons vor Ihren neugierigen Blicken verborgen – das ist auch wichtig, denn außer heimtückischen Gegnern finden sich überall Kisten mit Gold, Heiltränken, magischen Schriftrollen und anderen nützlichen Dingen, die Ihrem Helden bei seinen Abenteuern zupaß kommen. Schon jetzt kann die optische Gestaltung der einzelnen Levels beeindrucken: Dank 3D-Beschleuniger-Unterstützung sind alle Locations in Darkstone in ein ungeheuer stimmungsvolles Licht getaucht und sämtliche Charaktere warten mit echtzeitberechnetem Schattenwurf auf. Einen besonderen Augenschmaus versprechen die 32 verschiedenen magischen Sprüche, bei deren optischer Umsetzung die Delphine-Grafiker wirklich alle Register gezogen haben: Farbiges Licht, Transparenzen und eindrucksvolle Partik-Eleffekte entfachen beim Zaubern ein regelrechtes Silvesterfeuerwerk auf dem Monitor. Die Beta-Version 1.0.3, die uns von Darkstone zur Verfügung stand, läßt hoffen, daß das Spiel nicht nur optisch, sondern auch in Bezug auf das Gameplay eine runde Sache werden könnte. Eine intuitive, Diablo-ähnliche Maussteuerung mit einer Handvoll eingängiger Tastaturbefehle und ein durchdachtes Menüsystem machen das Navigieren zum Kinderspiel. Kleinere „Hänger" machten sich u. a. noch dann bemerkbar, wenn die Charaktere eine Location verlassen sollten und zu nah am Ausgang plaziert waren. Ob Delphine solche Unebenheiten bis zum Release noch ausbügeln kann, werden wir voraussichtlich im April dieses Jahres erfahren.

Herbert Aichinger



Die Stadt ist für unsere Helden immer wieder eine willkommene Anlaufstelle: Hier können sie in den Läden ihre Ausrüstung vervollständigen oder ihre besonderen Fähigkeiten trainieren.



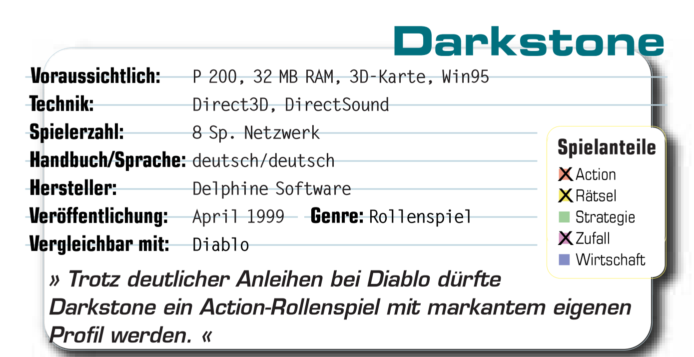
Verlaufen werden Sie sich kaum im Darkstone-Universum: In allen Levels steht eine komfortable Automap zur Verfügung.

Erfahrenen Team



Bei Delphine Software liegt die Leitung des Darkstone-Projekts in den Händen zweier Veteranen der Spiele-Industrie, die sich ihre Sporen bereits mit einer Reihe legendärer Titel verdient haben. Paul Cuisset (links), seines Zeichens Designer des Rollenspiels Darkstone, gehört zu den Mitbegründern von Delphine Software und arbeitete in der Vergangenheit bereits an Spiele-Klassikern wie Flashback, Cruise for a Corpse, Fade to Black und Moto Racer mit. Darkstone-Entwicklungsleiter Bertrand Gibert (rechts) hatte das zweifelhafte Vergnügen, das Amazing Studios-Jump&Run Heart of Darkness für Virgin Frankreich als Produzent betreuen zu dürfen.

Darkstone



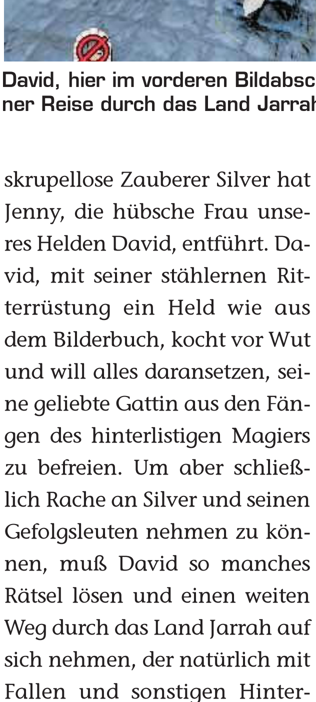
Voraussichtlich: P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Technik: Direct3D, DirectSound
Spielerzahl: 8 Sp. Netzwerk
Handbuch/Sprache: deutsch/deutsch
Hersteller: Delphine Software
Veröffentlichung: April 1999 **Genre:** Rollenspiel
Vergleichbar mit: Diablo

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- Strategie
- X Zufall
- Wirtschaft

» Trotz deutlicher Anleihen bei Diablo dürfte Darkstone ein Action-Rollenspiel mit markantem eigenen Profil werden. «

Silberstreif am Horizont

Nachdem wir Ihnen bereits in unserer letzten Ausgabe Infogrames' neues Action-Adventure Silver kurz vorgestellt haben, riskieren wir in der aktuellen Ausgabe einen zweiten Blick auf das vielversprechende Spiel, das Square Softs Final Fantasy VII in die Schranken weisen will.



David, hier im vorderen Bildabschnitt zu sehen, begegnet auf seiner Reise durch das Land Jarrah zahlreichen Gegnern.

Mit Silver erwartet die PC-Spieler im Frühjahr zweifelsohne ein ganz interessantes Produkt. Auf den ersten Blick hat Silver große Ähnlichkeit mit Final Fantasy VII, vom Gameplay her orientiert man sich aber eher an Diablo. Ein Satz, der manch einen Adventure/Rollenspiel-Anhänger mit der Zunge schnalzen läßt. Der Handlungsrahmen ist schnell erzählt: Der böswillige und skrupellose Zauberer Silver hat Jenny, die hübsche Frau unseres Helden David, entführt. David, mit seiner stählernen Ritterrüstung ein Held wie aus dem Bilderbuch, kocht vor Wut und will alles daransetzen, seine geliebte Gattin aus den Fängen des hinterlistigen Magiers zu befreien. Um aber schließlich Rache an Silver und seinen Gefolgsleuten nehmen zu können, muß David so manches Rätsel lösen und einen weiten Weg durch das Land Jarrah auf sich nehmen, der natürlich mit Fallen und sonstigen Hinterhältigkeiten des bösen Zauberers gespickt ist.



Gerade bei den zahlreichen Kämpfen ist die intuitive Mausbedienung von Vorteil.



Das Land Jarrah ist Schauplatz des gesamten Spiels.

Manga-Maus

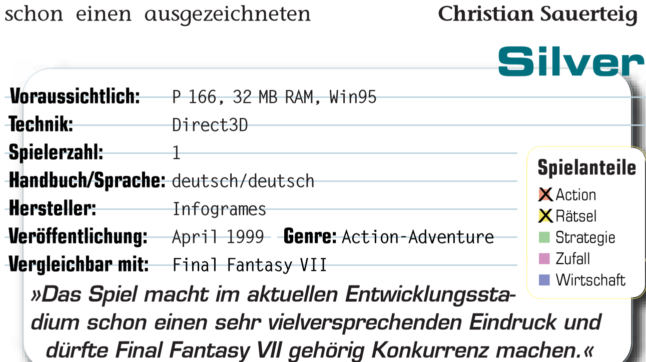
Die verschiedenen Charaktere – geplant sind zum jetzigen Zeitpunkt 56 – sind allesamt im japanischen Manga-Stil gezeichnet. Hinzu kommt noch, daß alle Spielfiguren auf der Grundlage von Polygon-Berechnungen dargestellt werden. Die wohl innovativste Neuerung ist die intuitive und aktionsbasierte Mausteuerung. Tatsächlich läßt Sie Infogrames auch die zahlreichen Kämpfe mit Hilfe des Nagers bestreiten. Da diese in Echtzeit ablaufen, soll ein Trainingsprogramm den korrekten Umgang erleichtern. Im Verlauf des Spiels erlernt Held David zudem weitere Spezialbewegungen und wird von NPCs unterstützt. Im Gegensatz zu Square Softs Bestseller verläuft die Handlung bei Silver nur zu Spielbeginn linear, danach ist sie vom Spieler beliebig beeinflußbar. Wie bei Final Fantasy VII werden auch Rollenspiel-Elemente nicht zu kurz kommen. Im vorliegenden Entwicklungsstadium macht Silver schon einen ausgezeichneten Eindruck. Die verschiedenen Szenerien mitsamt ihren hochauflösenden Render-Hintergründen bestechen durch Detail- und Phantasiereichtum. Wir dürfen gespannt sein!

Christian Sauerteig

David, Held des Spiels, sinnt nach Rache am böswilligen Zauberer Silver und dessen Gefolgsleuten, die seine geliebte Frau Jennifer entführt haben.

Jennifer ist das Opfer des Zauberers Silver, der sie zusammen mit seinen Anhängern entführt hat. Sie weiß aber, daß David ihr Leben wichtiger ist als sein eigenes.

Silver



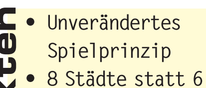
Voraussichtlich:	P 166, 32 MB RAM, Win95
Technik:	Direct3D
Spielerzahl:	1
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Hersteller:	Infogrames
Veröffentlichung:	April 1999 **Genre:** Action-Adventure
Vergleichbar mit:	Final Fantasy VII

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

»Das Spiel macht im aktuellen Entwicklungsstadium schon einen sehr vielversprechenden Eindruck und dürfte Final Fantasy VII gehörig Konkurrenz machen.«

Erneuter Ritterschlag?

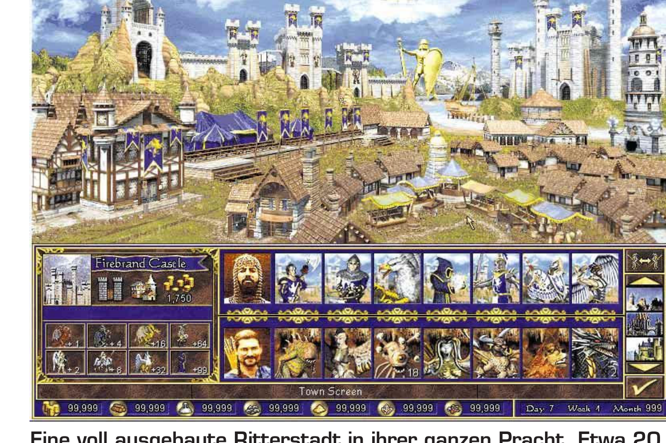
Mit den ersten beiden „kleinen“ Ablegern zur „großen“ Rollenspielserie konnte 3DO eine große Fangemeinde gewinnen. Das Konzept, aus dem Fantasy-Hintergrund ein Runden-Strategiespiel zu stricken, gefiel dank Atmosphäre und strategischem Tiefgang. Nun wird zur dritten Runde aufgerüstet – und das haben die Amerikaner wörtlich genommen.



Fakten

- Unverändertes Spielprinzip
- 8 Städte statt 6
- Dadurch auch 16 Heldentypen mit 28 möglichen Skills und 64 Zaubersprüchen
- 118 verschiedene Kreaturen und 128 Artefakte
- Karten-Editor
- 6 Kampagnen und 53 Einzel-Szenarios

Wieder einmal herrscht Aufruhr in Erathia. Die Grenzen des Landes sind bedroht und nur ein paar beherzte Recken können den Untergang des mystischen Landes noch abwenden. Wie gut, daß Sie gerade in der Gegend sind und die Aufgabe übernehmen wollen. In gleich sechs kleineren Kampagnen können Sie wahlweise der guten oder der bösen Seite zum Sieg verhelfen – je nach Stimmung und Charakter. Am grundsätzlichen Spielprinzip ändert sich im Vergleich zu den Vorgängern rein gar nichts. Noch immer befehligen Sie mehrere Helden, die jeweils eine kleine Armee unter sich haben. Diese setzt sich diesmal aus 119 unterschiedlichen Fantasy-Kreaturen zusammen, wobei jeweils sieben Monsterklassen von einem Streiter gleichzeitig geführt werden können. Quer über die riesige Landkarte verteilt sind unzählige Ressourcen



Eine voll ausgebaute Ritterstadt in ihrer ganzen Pracht. Etwa 20 verschiedene Bauten können Sie pro Niederlassung errichten.

und magische Stätten, die Sie mit Ihren berittenen Helden besuchen müssen. Einerseits gewinnen Sie dadurch wichtige Rohstoffe, andererseits verbirgt sich hinter einigen Orten auch mitunter ein neuer Zauberspruch oder eine besondere Fähigkeit, die dann erlernt werden kann. Gold und Bodenschätze ermöglichen Ihnen den Ausbau Ihrer Städte, wo Sie dann neue Monster rekrutieren und Verteidigungsbollwerke errichten können. Durch die neuartige Suche nach dem heiligen Gral können zu den rund 20 Ausbaustufen sogar noch zusätzliche Stadterweiterungen dazukommen.

Es kann nur einen geben

In den einzelnen Missionen treten Sie immer gegen einen oder mehrere Gegner an. Treffen Sie in Ihrem Zug auf einen feindlichen Helden oder ein paar Fieslinge, die etwa ein Artefakt bewachen, kommt es zum Kampf. Wie gehabt schaltet das Spiel dann in den Kampfbildschirm um, der diesmal aber über die Hälfte größer geraten ist. Sollten Sie durch geschicktes Taktieren und einen gehörigen Schuß Magie den Runden-Fight für sich entscheiden, gehen alle Habseligkeiten des Gegners in Ihren Besitz über, der Kontrahent verschwindet von der Karte. Schon in der spielbaren Betaversion zeigte sich die Computer-KI bestens aufgelegt. Ungeschützte Städte und Burgen wurden schonungslos attackiert, auch im Kampf selbst gab sich Kollege PC kaum eine Blöße. Die 64 Zaubersprüche wurden nun vier Elementklassen zugeordnet, durch die Masse ist es einem Helden aber kaum möglich, alle Sprüche innerhalb einer Mission zu erlernen.

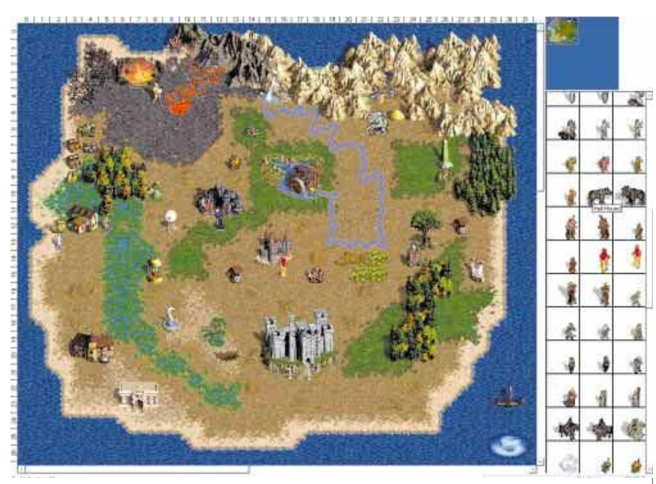
Wahre Größe kommt von innen

Um noch größere Landkarten realisieren zu können, setzt man bei 3DO für Heroes 3 auf die Auflösung von 800x600 Bildpunkten. In der Tat präsentiert sich das Spiel dadurch nicht nur übersichtlicher, sondern auch etwas abwechslungsreicher, da zahlreiche Artefakte und Ausbauelemente hinzugefügt wurden. Sämtliche Objekte auf der isometrischen 3D-Landkarte wurden nun vorab gerendert, was für eine plastischere Optik sorgt. Für mehr Spaß in Netz und Internet wurden eigens 52 Szenarien entwickelt, die mit bis zu sieben menschlichen Mitstreitern, aber auch allein angegangen werden können. Wem das immer noch nicht reicht, der bekommt mit dem integrierten Karten-Editor ein leistungsfähiges Werkzeug für das Design eigener Missionen an die Hand.



Der Kampfbildschirm wurde dank der höheren Auflösung um 67% vergrößert. Hier tritt soeben eine gewaltige Elfenarmee gegen einen starken Todesritter an.

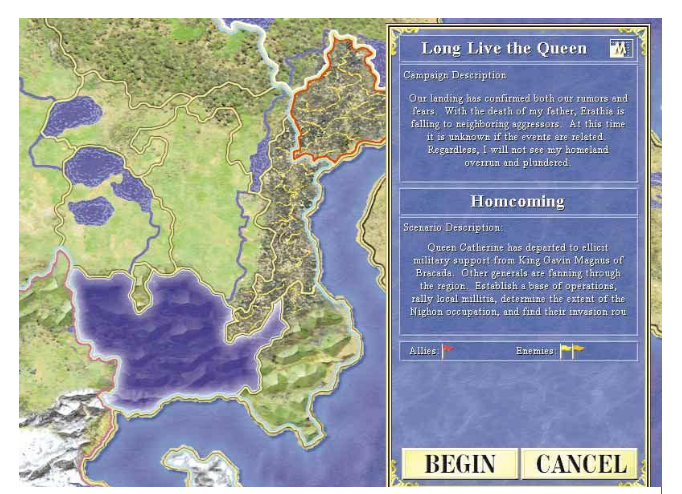
Die Gebäude auf der Spielkarte wurden allesamt gerendert, die Kartengröße teilweise verdoppelt. Über das Mausmenü am rechten Bildrand sind alle Befehle schnell erteilt.



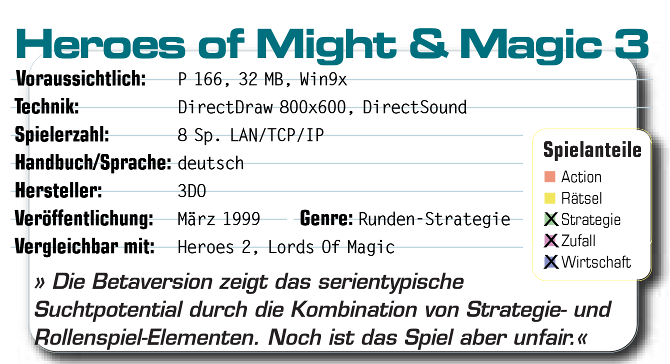
Völlig neu ist der Karten-Editor, mit dessen Hilfe Sie über ein komfortables Windows-Menü eigene Einzel- und Mehrspieler-Szenarios erstellen und sogar KI-Skripts zuweisen können.

Balance-Akt

Viel wird in der finalen Verion darauf ankommen, wie 3DO die einzelnen Levels letztlich ausbalanciert. Unsere Betaversion offenbarte hier noch einige Schwächen, da unerfahrene Helden selbst zu Beginn der Missionen mit beinahe unschlagbaren Gegnerhorden konfrontiert wurden. Nach einer Rückfrage versicherte man uns aber, daß an diesem Punkt noch bis zuletzt gefeilt werde. Gelingt das Feintuning, dürfte auch Heroes 3 wieder für Stunden an den Bildschirm fesseln, technologische Quantensprünge oder tonnenweise Innovationen dürfen Sie aber nicht erwarten. **Christian Bigge**



Die einzelnen Missionen einer Kampagne werden mit Hilfe kurzer Zwischensequenzen und einer Landkarte des Feldzuges vorgestellt.



Heroes of Might & Magic 3

Voraussichtlich:	P 166, 32 MB, Win9x
Technik:	DirectDraw 800x600, DirectSound
Spielerzahl:	8 Sp. LAN/TCP/IP
Handbuch/Sprache:	deutsch
Hersteller:	3DO
Veröffentlichung:	März 1999 **Genre:** Runden-Strategie
Vergleichbar mit:	Heroes 2, Lords Of Magic

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- X Strategie
- X Zufall
- X Wirtschaft

» Die Betaversion zeigt das serientypische Suchtpotential durch die Kombination von Strategie- und Rollenspiel-Elementen. Noch ist das Spiel aber unfair. «

Entschärfter Spätzünder

Angeblich hätte der heiß erwartete Nachfolger zu Jagged Alliance ja schon Ende letzten Jahres erscheinen sollen. Doch selbst die uns vorliegende Beta-Version weist noch etliche Bugs auf, stößt nach einigen Stunden an ihre Grenzen und ist eindeutig nicht testfähig. Zum Glück will niemand, auch TopWare und Sir-Tech nicht, ein unfertiges Spiel veröffentlichen. Die Fangemeinde muß sich also noch etwas gedulden.



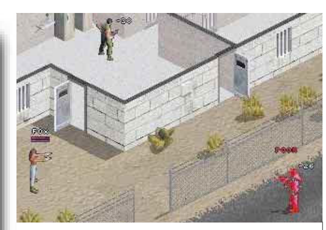
Warum dauert das so lange? Wann erscheint es denn jetzt? „Ja Mai", antworten hierauf bis vor kurzem nicht nur die Freunde bayerischer Mundart. Der Grund für die Verspätung liegt bei Sir-Tech. Finanzielle und personelle Probleme sorgten für eine Unterbrechung des Beta-Tests. Mittlerweile arbeitet das Team wieder unter Hochdruck an dem Projekt. Der geplante Veröffentlichungstermin lautet mittlerweile nur noch vage „2. Quartal 1999". Die allerletzte Neuigkeit von der Front: TopWare Interaktive hat angekündigt, die deutsche und die amerikanische Version am gleichen Tag in die Regale zu stellen. Natürlich gibt es auch dafür einen Grund. Wie so oft ist die deutsche Version entschärft. Nein, in Jagged Alliance 2 gibt es auch in Deutschland keine Cyborgs mit schwarzem Blut. Es gibt nämlich gar kein Blut. Für viele Fans dürfte damit feststehen, welche der beiden Fassungen im Einkaufskorb landet. Schließlich lassen sich in der US-Version die Blutspuren angeschossener Feinde verfolgen, was die strategische Tiefe erhöht. Davon abgesehen ist die Gewaltdarstellung – ähemm – natürlich unmoralisch...

Selbstinitiative

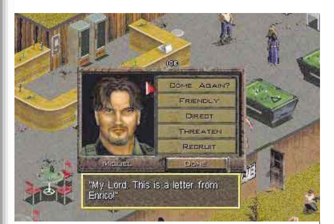
Abgesehen von der verbesserten Grafik, realistischen Sounds und den neuen coolen Sprüchen der Söldner überzeugt Jagged Alliance 2 hauptsächlich durch seinen Spielinhalt. An der Spielidee hat sich im Vergleich zum Vorgänger nur wenig geändert. Etliche Details sind jedoch sehr viel schöner gelöst. Sir-Tech berücksichtigte die Wünsche der Fangemeinde. Gleich zum Start des Spiels dürfen Sie Ihren eigenen Charakter entwickeln. Mittels 16 Fragen erstellt der Computer ein Psychogramm des Spielers und legt so dessen Spezialfähigkeiten und Persönlichkeit fest. Danach

Neu im Nachfolger

- Es gibt kein Zentrallager
- Miliz muß ausgebildet werden
- Die Miliz gewinnt in 3 Stufen an Erfahrung
- Söldner können geduckt gehen und kriechen
- Söldner schießen aus der Hocke oder im Liegen
- Söldner können auf Dächer und über Zäune klettern
- 2 einhändige Waffen lassen sich gleichzeitig abfeuern
- Automatische Waffen erlauben Feuerstöße
- Nachtmissionen mit eingeschränktem Sichtradius
- Söldner müssen jeden Tag eine bestimmte Zeit rasten
- Gold- und Silberminen erzeugen das Einkommen
- Schneller Transport der Söldner mit Fahrzeugen und Helikopter
- 4 Slots zur Waffenverbesserung (Schalldämpfer, Zielfernrohr, Laserpointer, Dreifuß...)
- Ausrüstung läßt sich in Geschäften kaufen
- Der Spieler darf einen eigenen Charakter (sich selbst) entwickeln
- 150 Charaktere mit eigener Persönlichkeit



Einige Söldner können ohne Probleme auch zwei Pistolen gleichzeitig zielsicher einsetzen.



Konversationen sind einfach gehalten. Der Spieler hat kaum Auswahlmöglichkeiten.

kommt noch die Auswahl der Eigenschaften, der Fertigkeiten, des Portraits sowie der Sprachausgabe und fertig ist der Söldneranführer. Den Rest der Truppe heuert man wieder vom A.I.M. oder einem ähnlichen Verband an bzw. rekrutiert einige Bewohner des Eilands Arulco. Söldner wollen hierbei einen festen Vertrag für einen Tag, eine Woche oder zwei Wochen. Die Prämie für eine Pflichtversicherung muß ebenfalls entrichtet werden. Dafür steht es dem Spieler frei, ob er den neuen Freischärler mit Ausrüstung anwerben will, die natürlich extra kostet.

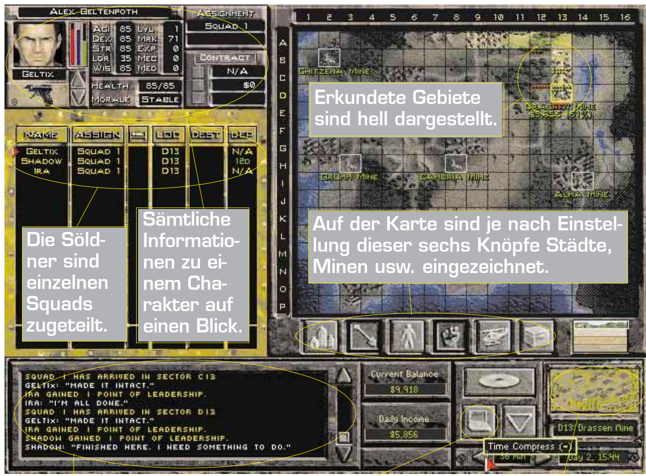
Mehr Story, mehr Möglichkeiten

Wenn das Team in der Bananenmonarchie eintrifft, ist das ein ziemlicher Sprung ins Blaue. Erst der Kontakt mit den Überbleibseln der Widerstandsbewegung bringt etwas Licht in die Vorgänge auf der Insel. Ziel ist die Befreiung Arulcos von der Diktatur. In den Städten halten sich zahlreiche Zivilisten auf, mit denen einfache Konversationen möglich sind. So kommt der Spieler zu neuen Informationen, kann zusätzliche Aufträge erledigen und sich langsam voranarbeiten. Eingestreute Sequenzen zeigen den Computergegner und kündigen vage seine nächsten Schritte an. Jagged Alliance 2 ist also sehr viel lebendiger als der Vorgänger und bietet somit eine bessere Atmosphäre. Schon Jagged Alliance 1 basierte auf einer hervorragenden Idee, die viel zu selten gekonnt umgesetzt wurde. Eine der Änderungen im Vergleich zum Vorgänger ist der Spiel-Modus, in dem man nun auf Echtzeit setzt. Doch keine Sorge, sobald ein Gegner in Sichtweite ist, schaltet das Spiel automatisch in den gewohnten, rundenbasierten Modus um.

Feuergefechte mit Ivan

Auch strategisch hat sich einiges getan: Söldner können von nun an robben, im Knien und Liegen schießen und sich in der Hocke vorwärts tasten. Flachdächer sind strategisch besonders wichtig. Im Knien und Stehen erlauben sie weite Sicht und freies Schußfeld über das Terrain, im Liegen ist der Söldner von Feinden jedoch kaum zu treffen. Es sei denn, die Bösewichte haben Granaten dabei oder können sich in den toten Winkel direkt neben der Hauswand flüchten. Ivan & Co. klettern auch über niedrige Mauern oder schneiden ein Loch in Drahtzäune. Sobald es Nacht wird, schränken die schlechten Lichtverhältnisse die Sichtweite ein. Tarnung und lautlose Bewegung sind dann besonders wichtig. Den größten Vorteil bietet natürlich ein Nachtsichtgerät. Auch die Gegner-KI konnte Sir-Tech leicht verbessern. Die Feinde suchen Deckung, versuchen vor größerer Übermacht zu flüchten und reagieren auf Geräusche, tappen dabei aber nicht mehr in jede Falle. Sobald der letzte Gegner beseitigt ist, schaltet das Spiel wieder in den Echtzeit-Modus. Gegenstände müssen Sie zudem nicht mehr mit der Hand auflesen, sondern Sie können sie bequem aus einem Menü heraus für jeden Sektor gesammelt verwalten. Zu lange Einsätze erschöpfen die Söldner und beeinträchtigen ihre Fähigkeiten. Erst nach ein paar Stunden Rast sind sie wieder fit. Die Wege zwischen den Einsatzgebieten lassen sich durch Fahrzeuge und Helikopter weniger anstrengend und zeitraubend überbrücken.

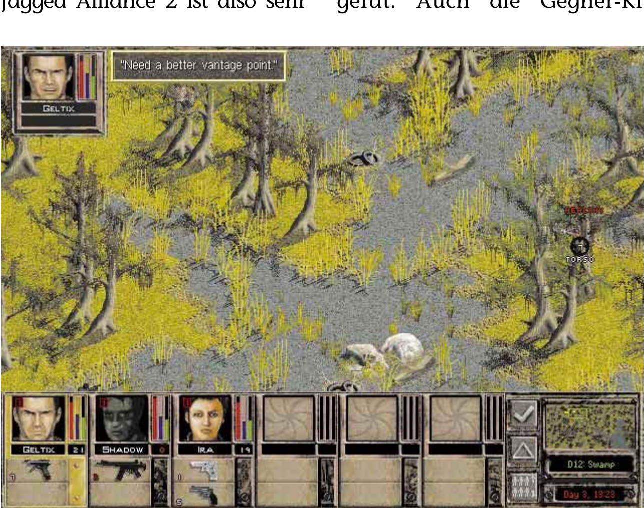
Alexander Geltenpoth



Dieses Menü bietet eine Unmenge an nützlichen Informationen. Kurzfassung der letzten Ereignisse, Laptop und Minimap finden sich im unteren Drittel. Die Online-Hilfe liefert sofort Erklärungen.



Die Bewegung zwischen den Sektoren geht mit einem Jeep sehr viel schneller. Bei dieser Masse an Gegnern muß man schon schwerere Waffen wie Bomben und Granaten einsetzen.



Falls den Söldnern etwas nicht paßt, weisen sie den Spieler darauf hin. Hier beschwert sich unser selbsterstellter Charakter, daß er aus dieser Position den Gegner kaum treffen kann.



Jagged Alliance 2

Voraussichtlich: P 133, 16 MB RAM
Technik: DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl: 1 Spieler
Handbuch/Sprache: deutsch/deutsch
Hersteller: Sir-Tech/TopWare Interactive
Veröffentlichung: 2. Qt. 1999 **Genre:** Strategie
Vergleichbar mit: Jagged Alliance, Deadly Games

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- X Strategie
- X Zufall
- X Wirtschaft

» Der runderneuerte Nachfolger zu Jagged Alliance stellt einen genialen Spielplatz für Strategen dar. Trotz der langen Verspätung hitverdächtig! «

Testphilosophien

Unser Ziel ist es, kompetent und transparent über Computerspiele zu informieren, damit Sie wissen, für welche Titel es sich lohnt, Geld auszugeben. Auf dieser Doppelseite wollen wir deutlich machen, nach welchen Kriterien wir werten.

Jeder Test wird von einem Hauptester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vetraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen. Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche High-End-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen z. B. ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold". Dieses Markenzeichen, eine echte Kaufempfehlung, ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus.



Prozentsystem

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und selbst feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen? Die untenstehende Tabelle hilft Ihnen bei der Einschätzung.

Wertung	Bedeutung
91-100%	**Herausragend:** Spielerisch top, meistens stimmt auch die technische Umsetzung – eindeutige Kaufempfehlung!
81-90%	**Sehr gut:** Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre-Fremde einen Blick riskieren.
71-80%	**Gut:** Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben.
61-70%	**Noch überdurchschnittlich:** Keineswegs innovativ, aber für Genrefans eventuell brauchbar.
51-60%	**Durchschnittlich:** Die übliche Kost, vielleicht sogar noch mit guten Ansätzen.
41-50%	**Unterdurchschnittlich:** Solche Spiele sind höchstens noch für Menschen mit Spezialinteressen geeignet.
31-40%	**Schwach:** Ab dieser Prozentspanne wird's uninteressant, weil der Frust den Spielspaß deutlich ausbremst.
21-30%	**Mangelhaft:** Spiele in den „20ern" sind langweilig, nicht zeitgemäß und/oder haben große Mängel.
11-20%	**Armselig:** Peinliches Machwerk, das spätestens nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet.
0-10%	**Indiskutabel:** So schlecht, daß es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann.

Bewertungskriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft, die Einzel- und Mehrspieler-Wertungen? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

Spielspaß

Die Bezeichnung „Spielspaß" sollte fast schon alles sagen. Wir fragen uns u. a.: Wie hoch ist die Motivation? Wie lange macht ein Spiel Spaß? Wie gut sind Hintergrundgeschichte und Atmosphäre? Welche Innovationen bietet der Titel?

Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir vorwiegend, wie realistisch die allgemeinen Effekte und die Qualität der Sprachausgabe sind und wie die Musik das Geschehen unterstützt.

Grafikdarstellung

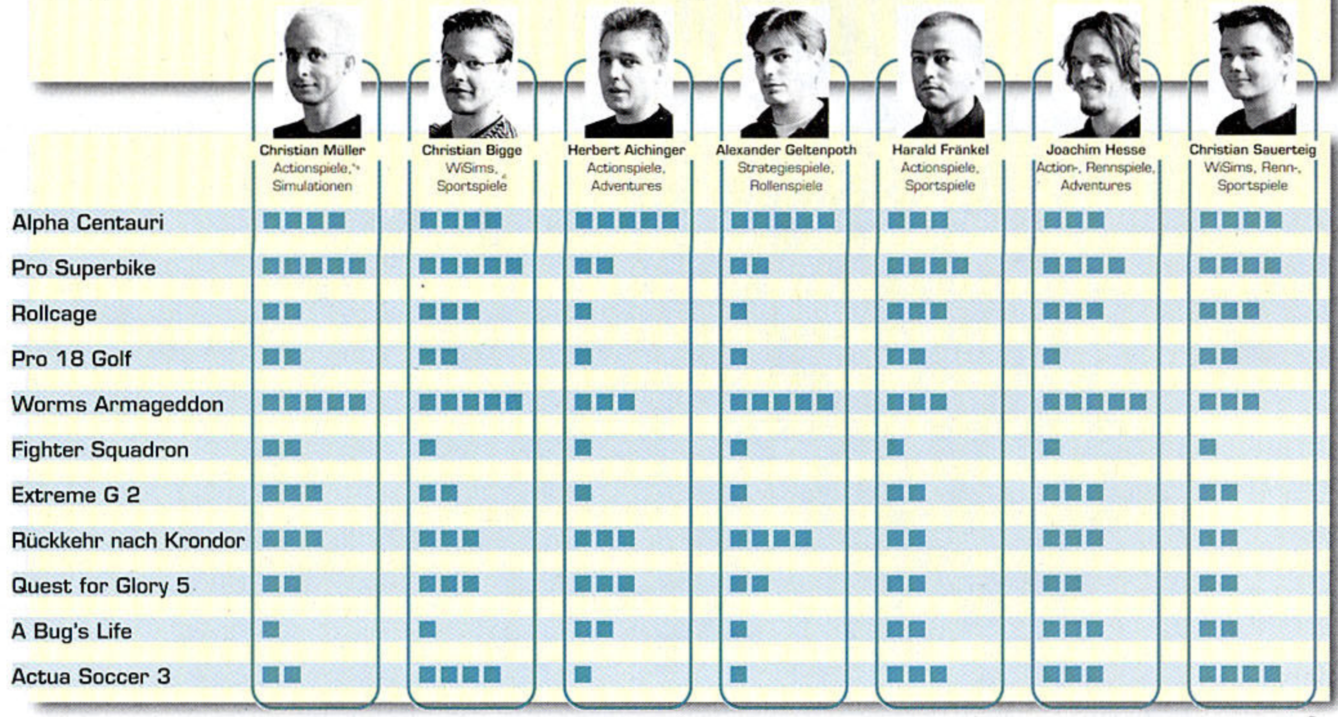
Klar spielt die Optik bei Computerspielen eine wichtige Rolle. Wir begutachten für Sie beispielsweise die Auflösung, ob das Scrolling flüssig ist, die Spezial-Effekte, die Animationen, die plastische Darstellung und die Texturen.

Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern läßt. Einsteigerfreundlichkeit kann ebenfalls ein Kriterium sein.

Redaktionsspiegel

Was denkt ein Actionfan über ein Adventure oder umgekehrt? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt über den Spielspaß geben. Jeder Redakteur wertet die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.



	Christian Müller Actionspiele, Simulationen	Christian Bigge WiSims, Sportspiele	Herbert Aichinger Actionspiele, Adventures	Alexander Geltenpoth Strategiespiele, Rollenspiele	Harald Fränkel Actionspiele, Sportspiele	Joachim Hesse Action-, Rennspiele, Adventures	Christian Sauerteig WiSims, Renn-, Sportspiele
Alpha Centauri	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■	■■■	■■■■
Pro Superbike	■■■■■	■■■■■	■■	■■	■■■■	■■■■	■■■■
Rollcage	■■	■■■	■	■	■■■	■■■	■■■
Pro 18 Golf	■■	■■	■	■	■■	■	■■
Worms Armageddon	■■■■■	■■■■■	■■■	■■■■■	■■■	■■■■■	■■■
Fighter Squadron	■■	■	■	■	■	■	■
Extreme G 2	■■■	■■	■	■	■■	■■■	■■
Rückkehr nach Krondor	■■■	■■■	■■■	■■■■	■■	■■■	■■
Quest for Glory 5	■■	■■■	■■■	■■	■■	■■	■■
A Bug's Life	■	■	■■	■	■■	■■■	■■
Actua Soccer 3	■■	■■■■	■	■	■■■	■■■	■■■■

Finde ich... ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠✶⚡

Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

Hier finden Sie Anmerkungen zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten) OpenGL, Glide (für alle 3Dfx-Karten), PowerSGL (PowerVR-Karten) und Metal (S3 Savage 3D).

Die Mindestanforderungen laut Hersteller.

Diese Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muß keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win95-Spiele greifen auf DirectSound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen. b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

Pac Man 3D

Mindestens: P 200 MMX, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll: PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik: DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik: DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
Eingabegeräte: Maus, FFeedback, PC Dash
Spielerzahl: 16 Sp. LAN u. TCP/IP, 2 Sp. Modem
CD/HD: 1.8 GB/450-680 MB
Handbuch/Sprache: deutsch/engl.
Preis: ca. DM 80,-
Hersteller: Mustersoft
Veröffentlichung: Dezember
USK Altersfreigabe: Ab 16

Spielanteile
Action
Rätsel
Strategie
Zufall
Wirtschaft

» Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele «

Genre: Ego-Shooter
Testversion: Beta 0.95
Steuerung: Sehr gut
FFeedback: Gut
Grafik: 96%
Sound: 89%
Mehrspieler: 93%
Einzelspieler: 93 %

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen" Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.), ob er Force Feedback unterstützt und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans: Modem und serielle Verbindungen (Nullmodemkabel) gibt es nur zwischen zwei Computern, LAN bedeutet Local Area Network, also Netzwerk-Option. Das Kürzel TCP/IP informiert darüber, ob eine Mehrspielerfunktion für das Internet eingebunden ist.

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK).

Hier steht das Unter-Genre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele".

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität" oder „Preis-Leistungs-Verhältnis" zu tun.

Monumentale Zuku

Mit Civilization hat sich Sid Meier bereits 1992 ein Denkmal gesetzt, an dem sich seither alle vergleichbaren Strategiespiele messen lassen mußten. Jetzt erscheint mit Alpha Centauri ein Spiel auf der Bildfläche, das es mit Civilization nicht nur aufnehmen kann, sondern den legendären Gameplay-Giganten in mancherlei Hinsicht sogar noch übertrifft! Kein Wunder, daß Sid Meiers Firma Firaxis hinter dem Projekt steckt…

PC ACTION GOLD

In gewisser Weise bildet Alpha Centauri die direkte Fortsetzung von Civilization: Die Kontinente werden von Naturkatastrophen heimgesucht, verheerende Kriege um knappe Ressourcen und blutige Aufstände gegen soziale Mißstände haben schon fast etwas Alltägliches – mit einem Wort: Zivilisiertes Leben ist auf der Erde nicht mehr möglich. Tausende von Kolonisten besteigen deshalb das Raumschiff Unity, um irgendwo in den Weiten des Universums neuen Lebensraum zu erschließen. Unterwegs auf der langen Reise durchs Weltall kommt es zwischen den Menschen im Raumschiff zu handfesten Meinungsverschiedenheiten, in deren Verlauf sich die Unity-Passagiere in sieben separate Gruppen aufspalten. Jede dieser Fraktionen verfolgt unterschiedliche politische und wirtschaft-

Fakten

- Rundenbasiertes Strategiespiel
- Vier Spielmodi: Bauen, Forschen, Entdecken, Erobern
- Sieben konkurrierende Fraktionen
- Sechs Schwierigkeitsgrade
- Mehrere Wege zum Sieg
- Design eigener Einheiten
- Sehr leistungsfähige KI
- Umfassende Automatisierungsmöglichkeiten
- Mehrspieler-Modus über Netzwerk, Internet
- Play per eMail, Hotseat
- Umfassende Möglichkeiten zur individuellen Anpassung
- Schier unerschöpfliche Spieltiefe



nftsvision

liche Ziele, die sie in der neuen, außerirdischen Welt zu verwirklichen gedenken. Im Jahre 2200 ist es schließlich soweit: Die Unity erreicht den Planeten Alpha Centauri. Dessen erdähnliche Atmosphäre und Beschaffenheit scheint ideale Bedingungen für eine menschliche Besiedlung zu bieten. Die sieben Fraktionen setzen zur Landung an und gründen an verschiedenen geographischen Punkten des Planeten eigene Staaten. Dann sieht es ganz so aus, als würde sich das traurige irdische Schauspiel auf Alpha Centauri unter neuem Vorzeichen wiederholen: Keine der Parteien will sich mit dem anfänglich erschlossenen Lebensraum zufriedengeben, alle drängen auf Expansion. Wieder entbrennen erbitterte Machtkämpfe und das Leben im „gelobten Land“ von Alpha Centauri pervertiert zu einem Wettlauf des Intellekts, der Technologien, der Rüstung und der Wirtschaftskräfte...

Machtstreben als menschlicher Wesenszug

Zu Beginn des Spiels setzen Sie sich an die Spitze einer der sieben Fraktionen und streben danach, ihr im Lauf von mehreren hundert Jahren auf Alpha Centauri zur absoluten Vorherrschaft zu verhelfen. Dabei können Sie sich zwischen mehreren verschiedenen Wegen entscheiden: Entweder Sie versuchen es mit militärischen Mitteln oder Sie spielen Ihre Widersacher mit geschickten diplomatischen Winkelzügen gegeneinander aus. Sie können Ihren Staat jedoch auch zur unumschränkten Wirtschaftsmacht ausbauen, die alle anderen Fraktionen in die ökonomische Abhängigkeit zwingt. Besondere Anerkennung gebührt Ihnen, wenn es Ihnen gelingt, die Menschheit in die Evolutionsstufe der Transzendenz weiterzuführen. Ganz klar lassen sich die verschiedenen Strategien jedoch nie voneinander trennen – je nach den Stärken Ihrer Grup-



Sensorenfeld
Ermöglicht frühzeitiges Erkennen aller Aktivitäten im Umkreis von zwei Feldern und verschafft dort plazierten Einheiten einen Abwehrbonus.

Mineralien
Können mit einer Minenplattform ausgebeutet werden.

Straßen
Werden von Formern angelegt und ermöglichen den Einheiten ein zügigeres Vorankommen.

Seetangfarm
Erhöht Nahrungsmittelproduktion um 2.

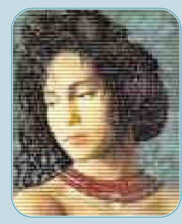
Bunker
Stärkt die Abwehrkräfte aller darin befindlichen Einheiten.

Energievorkommen
In unmittelbarer Nähe plazierte Basis kann zusätzlichen Energiebonus ausschöpfen.

Kräftespiel der Ideologien

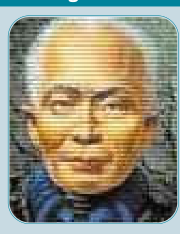
Sieben Bevölkerungsgruppen mit unterschiedlicher ideologischer Ausrichtung schicken sich an, den Planeten Alpha Centauri zu besiedeln. Daß bei derart krassen Differenzen zwischen den einzelnen Weltanschauungen erbitterte Konflikte nicht ausbleiben, versteht sich fast von selbst. Übrigens: Falls Sie sich mit keiner der sieben Fraktionen identifizieren können, dürfen Sie sich in Alpha Centauri über das Menü „Sozialtechnik" gerne Ihre eigene Gesellschaft zusammenbasteln...

Gaias Stieftöchter



Die Öko-Gruppierung unter der Führung von Lady Deirdre Skye hat es sich zum Ziel gesetzt, eine auf umweltfreundlichen Technologien basierende Gesellschaft im Einklang mit der Natur zu realisieren. Sie verfügt über die Fähigkeit, Fungus zur Nahrungsmittelgewinnung heranzuziehen und Psycho-Viren für sich zu nutzen. Gaias Stieftöchter kennen sich mit Recycling aus und sind grundsätzlich friedliebend.

Der Kollektivgeist



Der große Vorsitzende Sheng-Ji Yang führt ein strikt autoritäres Regime, das auf dem Prinzip absoluter Loyalität basiert. Verständlicherweise sind in diesem Gesellschaftssystem demokratische Umgangsformen streng verpönt. Die besonderen Stärken von Yangs Kollektivgeist liegen in der rasanten industriellen Entwicklung und im überdurchschnittlichen Bevölkerungswachstum.

Planeten-Universität



Die intellektuelle Fraktion unter der Leitung des Akademikers Prokhor Zakharov steht ganz im Zeichen der Forschung und des Elitedenkens. Kostenlose Netzwerkknoten und spezielle Technologien sollen die freie Verfügbarkeit von Informationen sicherstellen – dies macht die Planeten-Universität besonders anfällig für gegnerische Spionage-Angriffe durch Sondier-Teams.



Sehr viel Zeit verbringen Sie in Alpha Centauri mit den Basis-Menüs, in denen Sie nicht nur jede Menge Informationen zu den gegenwärtigen Aktivitäten Ihrer Siedlung abrufen, sondern auch Produktionsketten festlegen und über den Gouverneur die Wachstums- und Verteidigungsstrategie organisieren.

Die Fertigstellung eines Geheimprojekts wird mit kleinen Cut-Scenes belohnt. Leider laufen die Filme jedoch nicht im Vollbild-Modus ab.

pierung greifen beim Machtkampf meist mindestens zwei Faktoren sehr eng ineinander: Im autoritären Staat des Vorsitzenden Yang gehen beispielsweise Rüstung und industrieller Fortschritt Hand in Hand, während sich die Friedenstruppen von Bruder Lal zunächst die Vorzüge des Parlamentarismus und der Biogenetik zunutze machen. Je nachdem, welche Forschungsprojekte Sie im Lauf des Spiels verfolgen, können Sie in einem gewissen Rahmen Einfluß auf die Ausrichtung Ihrer Gruppierung nehmen.

Ein bescheidener Anfang

Unmittelbar nach Ihrer Landung auf Alpha Centauri gründen Sie eine Basis, die für Sie den Ausgangspunkt aller weiteren Operationen bildet. Sie schicken zunächst einmal Sondier-Teams zur Erkundung des umgebenden Terrains aus – vielleicht stoßen Sie ja so auf fruchtbare Landstriche, reiche Bodenschätze oder andere landschaftliche Gegebenheiten, die Ihnen beim Ausbau Ihrer Kolonie von Nutzen sein könnten. Gleichzeitig entwickeln Sie in der Basis einen sogenannten Former, der in der Lage ist, die Gegend in Ihrem Sinne umzugestalten: Das Anlegen von Farmen, Minen und Wäldern ist für den Former ebensowenig ein Problem wie die Beseitigung von lebensfeindlichen Xenofungus-Feldern oder das Heben und Senken des Boden-Niveaus. Durch die Errichtung von Sonnenkollektoren sorgt der Former in der Kolonie für ausreichend Energie und nimmt u. a. mit Thermalbohrlöchern Einfluß auf die klimatischen Bedingun-



Die integrierte Datenbank klärt genau über alle auftauchenden Spezialbegriffe auf.



Von Zeit zu Zeit sorgen Zufallsereignisse für unvorhergesehene Wendungen im Spielverlauf.

Morgan Industries



Der kapitalistischen Wirtschaftsform haben sich die Anhänger des Tycoons Nwabudike Morgan verschrieben. Ihre Gesellschaftsordnung ist nach unternehmerischen Prinzipien organisiert und räumt dem Handel mit anderen Fraktionen einen wichtigen Stellenwert ein. Morganer lieben den gehobenen Lebensstil und sind deshalb nur zögernd bereit, Geld für den Ausbau des Militärs aufzubringen.

Sparta-Koalition



Den Kampf ums blanke Überleben mit militärischen Mitteln propagieren die Anhänger von Colonel Corazon Santiago. Wohlstand bedeutet ihnen nichts, akzeptiert wird statt dessen die totalitäre Regierungsform des polizeilichen Überwachungsstaates. Die hohen Militärausgaben hemmen den industriellen Fortschritt, dafür entstehen den Spartanern bei der Entwicklung von Prototypen keine zusätzlichen Kosten.

Die Gläubigen des Herrn



Schwester Miriam Godwinson und ihre Anhänger verstehen den Planeten Alpha Centauri als das Gelobte Land und stellen ihr Leben in den Dienst Gottes. Von den Ideologien der anderen Fraktionen lassen sie sich nur sehr schwer beeinflussen und das religiöse Mißtrauen gegenüber der Wissenschaft verlangsamt ihre Forschungsbemühungen. Den Ausgangspunkt bildet für die Gläubigen die Sozialpsychologie.

Friedenstruppen



Der Abgesandte Pravin Lal orientiert sich auf Alpha Centauri an den humanitären Prinzipien der irdischen UN und hat sich dem System des Parlamentarismus verschrieben. Zu Beginn steht der Friedenstruppe die Technologie der Biogenetik zur Verfügung. Hemmend auf die Weiterentwicklung wirkt sich in erster Linie der aufgeblähte Verwaltungsapparat dieser Fraktion aus.

gen. Mit Hilfe von Koloniekapseln treiben Sie Ihre Expansion nach und nach immer weiter voran und gründen an strategisch geschickten Punkten weitere Basen. Mit etwas Geschick können Sie dabei von den „Geschenken der Natur“ profitieren – sei es durch ein besonders reiches Energievorkommen, mineralienreiches Gestein oder einen Fluß in unmittelbarer Nähe Ihrer Ansiedlung.



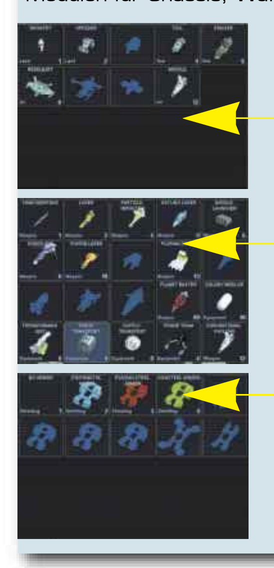
Ihre Forscher haben einen weiteren Durchbruch erzielt. Hyperlinks informieren Sie darüber, welche neuen Entwicklungen Sie von nun an in Angriff nehmen können.



Ein neuer Vorsitzender des Planetaren Rats wird gewählt. Sind Sie erpicht auf dieses Amt, können Sie im Vorfeld versuchen, die anderen Ratsmitglieder auf Ihre Seite zu ziehen.

Einheiten nach Maß

Eines der faszinierendsten Features von Alpha Centauri ist der Design Workshop, in dem Sie alte Einheiten upgraden und neue entwickeln können. Dabei sind Sie keineswegs auf die Vorgaben des Programms beschränkt, sondern dürfen sich aus den verfügbaren Modulen für Chassis, Waffen, Panzerung und Reaktoren Gefährte zusammenstellen, die auf Ihre individuellen Erfordernisse zugeschnitten sind. Darüber hinaus stehen – entsprechende wissenschaftliche Errungenschaften vorausgesetzt – bis zu zwei Spezialfeatures zur Auswahl, die die Leistungsfähigkeit der Fahrzeuge z. B. beim Abernten der Fungi deutlich steigern können.







So spielt sich Alpha Centauri

1



„Auweia, da blick' ich ja nie durch!" Diesen Stoßseufzer wird man wohl von vielen hören, wenn sie sich zum ersten Mal planlos durch den Menü-Dschungel von Alpha Centauri klicken…

2



Doch keine Angst: Die Firaxis-Leute haben an alles gedacht! Trainings-Szenarien und mehrere „Touren" erklären Ihnen nach und nach die Grundlagen der Planeten-Kolonisierung.

3



Auch von der respektheischenden wissenschaftlichen Terminologie sollten Sie sich nicht schrecken lassen: Ein ausgeklügeltes Hyperlink-System führt Sie verständlich in die Konzepte ein.

4



Sie müssen jedoch keineswegs jeden Hinweis lesen, wenn Sie keine Lust dazu haben. „Learning by doing" und Herumexperimentieren ist genau das, was bei Alpha Centauri den Spaß ausmacht!

5



Beherzigen Sie die Hinweise der Online-Hilfe und beobachten Sie die Vorgehensweise Ihrer Gegner. Dann wird es Ihnen schon bald gelingen, eine beachtliche Kolonie auf die Beine zu stellen.

6



Die Aktionen Ihrer Einheiten lassen sich in Alpha Centauri auf Wunsch automatisieren. So haben Sie stets den Blick für das Wesentliche frei und verlieren nie die Übersicht.

7



Je weiter Sie im Spiel voranschreiten, desto mehr entwickeln Sie ein Gefühl für die Möglichkeiten, die Ihnen zur Verfügung stehen – Zeit, die Einheiten etwas genauer kennenzulernen…

8



Mit zunehmendem technischen Fortschritt stehen Ihnen zum individuellen Design Ihrer Einheiten immer neue Features offen. Ein kostspieliges, aber sehr spannendes Unterfangen!

9



Waffengewalt ist nicht alles! In Alpha Centauri haben Sie ausgiebig Gelegenheit, Ihr diplomatisches Geschick im Umgang mit Ihren Konkurrenten unter Beweis zu stellen…

Die bösen Nachbarn

Es wird nicht lange dauern, bis sich der erste Anführer einer konkurrierenden Fraktion übers Commlink bei Ihnen meldet. In den meisten Fällen wird er Forderungen stellen, die Ihnen überhaupt nicht in den Kram passen: Vielleicht trägt er gerade eine blutige Fehde mit einer anderen Kolonistengruppe aus und hätte gerne Ihre militärische Unterstützung. Oder aber er will einfach nur Ihre Energievorräte anzapfen. Oft wird er Ihnen ein Tauschgeschäft anbieten, z. B. „mein Wissen über das menschliche Gehirn gegen Deine Erkenntnisse in



Über die „Sozialtechnik" nehmen Sie das „Feintuning" Ihrer Gesellschaft vor, z. B. um Drohnenaufstände in den Griff zu bekommen.



Neue Errungenschaften wie die „Domestizierung" der Mindworms werden in Alpha Centauri mit einem Denkmal gefeiert.

der Centauri-Ökologie". Es steht Ihnen frei, auf die Angebote Ihres Gegenübers einzugehen, sie rundum abzulehnen oder erst einmal um den „Preis" Ihrer Leistung zu feilschen. In jedem Fall wird Ihre Entscheidung unter Umständen gravierende Folgen haben, jeder Schachzug will also genau überlegt sein. Gewähren Sie beispielsweise einer Fraktion Waffenhilfe, geraten Sie leicht mit Freundschaftspakten in die Bredouille, die Sie vorher mit anderen Parteien abgeschlossen haben. Auch mit den Ergebnissen Ihrer Forschung sollten Sie nicht allzu freizügig um sich werfen – teilen Sie Ihre Erkenntnisse mit einem Gegner, wird er sie selbstverständlich dazu einsetzen, um seine Machtposition auf dem Planeten zu festigen. Diplomatisches Geschick spielt also auf Alpha Centauri eine überaus wichtige Rolle und die Verhandlungen mit den Anführern anderer Gruppierungen bietet breiten Raum zum Experimentieren – mal kommen Sie mit vorsichtigem Taktieren weiter, mal lohnt es sich, wirklich alles auf eine Karte zu setzen.

Demonstration der Stärke

Bevor Sie Ihren Konkurrenten die Stirn bieten können, müssen Sie ihm im Falle einer Aggression etwas entgegensetzen können. Zu Beginn schützen Sie Ihre erste Basis lediglich mit ein paar leichtbewaffneten Fußsoldaten, später können Sie nach Erreichen neuer Forschungsziele hochtechnisierte Einheiten bis hin zum Weltraumsatelliten entwickeln und die alten mit nützlichen Upgrades versehen. Verfügen Sie beispielsweise über die Doktrin Mobilität, dürfen Sie Land-Speeder produzieren, Kenntnisse über Orbital-Raumflug können Sie zum Bau von Raketen



Der Vorsitzende Yang winselt um Gnade und bietet Gaias Stieftöchtern einen Waffenstillstand an. Letztere verfügen über wesentlich mehr Macht, könnten sich also durchaus dazu entschließen, das Friedensangebot auszuschlagen und Yang völlig in die Knie zu zwingen.



Alpha Centauri bietet dem Spieler vorbildlichen Komfort beim individuellen Konfigurieren. Bevor Sie mit dem Besiedeln beginnen, können Sie detailliert Präferenzen für den Spielablauf festlegen.



Bei der Festlegung der Forschungsziele sollten Sie vorausschauend verfahren.



Enorme Bedeutung kommt in Alpha Centauri den 32 verschiedenen Geheimprojekten zu, die die einzelnen Fraktionen unabhängig voneinander in Angriff nehmen.

Vergleich

Unter den rundenbasierten Aufbau-Strategiespielen gibt es derzeit nichts auf dem Markt, was Alpha Centauri das Wasser reichen könnte – auch das technisch mittlerweile etwas angestaubte, aber immer noch gern gespielte Civ 2 kann u. a. in Sachen Benutzerfreundlichkeit nicht mit dem neuen Firaxis-Spiel mithalten. Vom Science-Fiction-Szenario her entfernt verwandt und ähnlich packend ist allenfalls noch der Echtzeit-Strategie-Titel StarCraft von Blizzard.

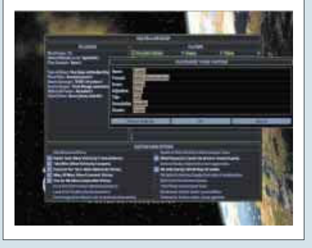
StarCraft	90%
Alpha Centauri	89%
Civilization 2 (abgewertet)	85%
Master of Orion 2 (abgewertet)	83%
Outpost 2	64%

Alpha Centauri

PRÜFSTAND

Mehrspieler-Modus

Bei Partien mit mehreren Mitspielern im Netz oder über Internet offenbart Alpha Centauri ganz besondere Stärken: Zum einen zeigt hier die KI ihre schon fast beängstigende „Menschlichkeit“ überdeutlich, zum anderen lassen sich Mehrspieler-Partien sehr flexibel auf die persönlichen Vorlieben hin zurechtschneidern. So darf im Vorfeld für jeden Spieler ein individueller Schwierigkeitsgrad gewählt werden und das Problem der Zugreihenfolge bei rundenbasierten Strategiespielen wurde in Alpha Centauri ebenfalls auf sehr intelligente Weise gelöst: Je nach Wunsch ziehen die einzelnen Spieler entweder nacheinander oder gleichzeitig im Rahmen eines vorher definierbaren Zeitlimits – dabei wird sogar berücksichtigt, daß es bei größeren Zivilisationen unter Umständen nicht möglich ist, den gesetzten Rahmen einzuhalten: Pro Basis und Einheit dürfen Sie sich zusätzliche Sekunden gutschreiben. Die Verständigung der Mitspieler untereinander erfolgt wie gewohnt über eine Chat-Funktion, die man jedoch durch Sprachübertragung per Mikrofon noch erweitern kann.



Sound & Musik

Bei der akustischen Untermalung gibt sich Alpha Centauri eher spartanisch: Während die Musik mit esoterischen New Age-Klängen dezent im Hintergrund vor sich hinwabert, kann einem die monotone Sprachausgabe z. B. beim Erlangen eines neuen Forschungsziels mit der Zeit schon ein wenig auf die Nerven gehen. Wenig Abwechslung wird bei den Sound-Effekten der einzelnen Einheiten geboten.

Installation

Alpha Centauri bietet vier verschiedene Installations-Optionen an: eine benutzerdefinierte, eine typische (ca. 100 MB), eine speziell auf Laptops abgestimmte Variante und die Komplettinstallation mit 414 MB. Auf den meisten Systemen dürfte sich die typische Installation durchaus als praktikabel erweisen, nach der Videos und Soundfiles bei Bedarf direkt von CD geladen werden.

Pro & contra

- ⊕ Packendes, durchdachtes Science-Fiction-Szenario
- ⊕ Sehr vielschichtiger Entwicklungsbaum
- ⊕ Design eigener Einheiten möglich
- ⊕ Breitgefächerte diplomatische Optionen
- ⊕ Hervorragende KI
- ⊕ Umfassende Möglichkeiten zur Automatisierung
- ⊕ Flexible Anpassung an individuelle Erfordernisse
- ⊕ Vielfältige Mehrspieler-Features
- ⊕ Gut durchdachtes Benutzer-Interface
- ⊕ Ausführliche, kontextsensitive Online-Hilfe
- ⊖ Etwas karge, statische Grafik
- ⊖ Sehr textlastige Konzepterklärungen
- ⊖ Monotone Sound-Untermalung

Grafik

Die Einstellungen für die Bildschirmauflösung (bis 1.024x768) übernimmt Alpha Centauri direkt vom Windows-Desktop. Für den optimalen Überblick sorgt dann die komfortable, mehrstufige Zoom-Funktion, mit der Sie einzelne Einheiten ganz nah heranholen oder sich einen Eindruck von der gesamten Karte verschaffen können. 3D-Beschleuniger werden von Alpha Centauri nicht unterstützt.

Steuerung

Wer will, kann Alpha Centauri komplett mit der Maus spielen – per rechtem Mausklick lassen sich für jede Einheit blitzschnell Pop-Up-Menüs auf den Bildschirm bringen. Empfehlenswerter ist es jedoch, für manche Befehle auf die intuitiv belegten Tastatur-Hotkeys zurückzugreifen. Insgesamt läßt sich an der Steuerung in Alpha Centauri kaum mäkeln – lediglich in der Anfangsphase wird man eine Weile brauchen, bis man sich in den verschachtelten Menüs zurechtfindet.

Leistungsmerkmale

Alpha Centauri stellt überraschend bescheidene Ansprüche an Ihre Rechnerkonfiguration – mit einem vom Hersteller als Mindestanforderung angegebenen P 166 mit 16 MB RAM läßt sich das Spiel in der Auflösung 800x600 bereits gut betreiben, flüssiges Scrolling dürfen Sie allerdings erst bei 32 MB RAM erwarten. Verfügen Sie in Ihrem Rechner über eine P 200-CPU, gibt's auch bei 16 MB RAM und einer Auflösung von 1.024x768 keine Performance-Probleme mehr.

„Alpha Centauri“ im Wettbewerb

	Alpha Centauri	Civilization 2	Outpost 2	StarCraft
Strategie	Rundenbasiert	Rundenbasiert	Echtzeit	Echtzeit
Auflösung 640x480	x	x	x	x
Auflösung 800x600	x	-	-	-
Auflösung 1.024x768	x	-	-	-
Karte	Isometrisch	Isometrisch	Vogelperspektive	Vogelperspektive
3D-Terrain	x	-	-	-
Mehrspieler	7 Sp.	-	6 Sp.	8 Sp.
Allianzen	x	x	x	x

nutzen. Haben Ihre Wissenschaftler bereits die Superstring-Theorie erforscht, lassen sich diverse Einheiten mit einer Chaoskanone aufrüsten usw. Darüber hinaus haben sämtliche Einheiten einen siebenstufigen Lebenszyklus – den Ausgangspunkt bildet dabei der Status des „Frischlingsschwarms“; das nächste, mit einem Bonus von 12,5% verbundene Stadium erreicht eine Einheit u. a., indem sie sich in der Schlacht bewährt oder auf Basis-Einrichtungen wie ein Biolabor bzw. ein Centauri-Reservat zurückgreifen kann. Schier unbegrenzt sind ferner die Möglichkeiten, die Ihnen der sogenannte Design-Workshop zur Verfügung stellt: Hier können Sie sich entweder auf die Upgrade-Vorschläge Ihrer Techniker verlassen oder sich aus einer Fülle von High-Tech-Modulen und Spezialfähigkeiten Ihre eigenen, maßgeschneiderten Einheiten zusammenbasteln (siehe Kasten „Einheiten nach Maß“).

Genial durchdacht

Sid Meier´s Alpha Centauri gehört mit seiner beinahe unerschöpflichen Fülle an Möglichkeiten zweifellos zu den komplexesten und anspruchsvollsten Strategie-Spielen, die derzeit auf dem Markt zu finden sind. Davon sollten Sie sich nicht abschrecken lassen, denn komplex ist in diesem Fall nicht mit kompliziert gleichzusetzen. Natürlich brauchen Sie erst einmal eine gewisse Anlaufphase, bis Sie sich in die neuartigen Konzepte der gigantischen Zukunftsvision von Alpha Centauri hineingefunden haben. Dennoch macht Ihnen das Programm den Einstieg so komfortabel wie nur irgend möglich: Einführende Touren und eine exzellente kontextsensitive Online-Hilfe erleichtern die ersten Schritte auf dem fremden Planeten ungemein und die integrierte, wohlorganisierte Datenbank klärt bei Bedarf rasch über die Bedeutung jedes vorkommenden Spezialbegriffs auf. Beeindruckend ist darüber hinaus die Flexibilität des Produkts, die dem Benutzer enormen Spielraum beim Konfigurieren einräumt, und die ungewöhnlich saubere Programmierung – trotz der enormen Komplexität machten sich beim Intensiv-Test keinerlei gravierende technische Fehler bemerkbar.

Herbert Aichinger

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Wie schon bei Civilization 2 liegen die Stärken von Alpha Centauri nicht in Grafik, Sound oder der innovativen Spielidee. Abgesehen von kleineren Details gab es das alles schon. Die Faszination des Spiels entsteht durch die fein abgestimmte Zusammenstellung aller Spielinhalte. Unterschiedlichste Strategien sind mit den konkurrierenden Zielen Forschung, wirtschaftliche Expansion und Militär möglich. Ein besonderes Lob verdient die Automatisierung. So können sich Herrscher riesiger Staaten um die wirklich wichtigen Angelegenheiten kümmern. Eine ausgezeichnete Gegner-KI sorgt für die nötige Herausforderung. Selbst wenn das Vorgehen der Computergegner irgendwann offensichtlich und vorhersehbar werden sollte, verspricht der Mehrspieler-Modus Spielspaß bis ins nächste Jahrtausend. Vorausgesetzt, Sie finden geeignete Mitspieler, die sich von der üblicherweise extrem langen Spielzeit nicht abschrecken lassen.

Kommentar

Herbert Aichinger

Jetzt habe ich Alpha Centauri eine ganze Weile ziemlich intensiv gespielt und werde dennoch das Gefühl nicht los, erst einen Bruchteil dessen gesehen zu haben, was alles in dem Spiel steckt! Ähnlich wie Civilization gehört Alpha Centauri zu jenen Werken, deren Spieldauer man nicht in Stunden, sondern eher in Monaten, wenn nicht sogar Jahren angeben muß. Die Möglichkeiten zum Erforschen, Ausprobieren und Einstellen sind schier unbegrenzt und mit jeder Alpha Centauri-Session stößt man an irgendeiner Stelle auf Neues – ob es sich dabei nun um die Auswirkungen des Terraforming, das Verhalten von Einheiten der Marke Eigenbau oder das Experimentieren mit Änderungen in den Skripts handelt. Überwältigt war ich außerdem von der Leistungsfähigkeit der KI und den umfassenden Möglichkeiten zur Automatisierung von Abläufen – selbst auf einer riesigen, dichtbesiedelten Planetenkarte behält man so stets den Überblick. Bei aller Komplexität ist Alpha Centauri dank des genial durchdachten Interfaces und der umfassenden, kontextsensitiven Online-Hilfe sehr komfortabel bedienbar – der Empfehlung des Herstellers, das Handbuch zunächst einmal beiseite zu legen und sich anhand der Trainings-Szenarien ins Spiel einzuarbeiten, kann man also getrost folgen. Daß die Grafik etwas karg ausgefallen ist und die monotone New Age-Sounduntermalung einen auch nicht gerade vom Stuhl reißt, wird die potentielle Zielgruppe für Alpha Centauri wahrscheinlich wenig stören.

Alpha Centauri

Mindestens: P 166, 16 MB RAM, Win95
Sinnvoll: P 200, 32 MB RAM
Grafik: DirectDraw
Sound/Musik: DirectSound
Eingabegeräte: Maus, Tastatur
Spielerzahl: 7 Sp. Netzwerk, Internet
CD/HD: 414 MB/100 MB
Handbuch/Sprache: deutsch/deutsch
Preis: ca. DM 80,-
Hersteller: Firaxis/EA
Veröffentlichung: Februar
USK Altersfreigabe: ab 12 Jahre

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre: Strategie
Testversion: US-Version 1.0f
Steuerung: Sehr gut
FFeedback: –
Grafik: 70%
Sound: 63%
Mehrspieler: 91%
Einzelspieler: 89%

» Megakomplex, megakomfortable, Mega-Langzeitmotivation «

Reiter der Apokalypse

750 Kubikzentimeter Hubraum, rund 160 PS Leistung bei fast 14.000 Umdrehungen pro Minute und Top-Speeds dicht an der 300km/h-Marke – keine Frage, Sie sind bei der Superbike-Weltmeisterschaft gelandet. Das Entwicklerteam von Milestone, bereits verantwortlich für die Rennspiel-Serie Bleifuß, widmet sich nun also den Motorrad-Fans. Mit ähnlichem Erfolg?

PC Action GOLD

Die Vorzeichen dafür stehen günstig. Immerhin veröffentlicht man nun unter dem Dach von EA Sports – und dieser Name steht nicht umsonst für Qualität und technische Brillanz, eben jene Tugenden, die auch die Bleifuß-Produkte ausgezeichnet haben. Wie der Spieltitel schon erahnen läßt, verbirgt sich hinter der frisch geschmiedeten Allianz noch ein weiterer Vorteil: EA, die Spiele-Fabrik mit reichlich Zaster in der Hinterhand, hat sich für Superbike kurzerhand die Lizenz gesichert. Im Produkt finden sich demzufolge nicht nur 18 Originalfahrer, auch ihre Maschinen aus den Ställen Ducati, Honda, Yamaha, Suzuki und Kawasaki wurden detailgetreu nachgebildet. Mit John Kocinski entdeckt man im Feld der Piloten immerhin auch einen, der bereits als Weltmeister in der 250ccm-Klasse von sich reden machte. Ansonsten dürfte die Lizenz in Deutschland lediglich eingefleischten Fans die Freudentränen in die Augen treiben, als Königsklasse gilt hierzulande immer noch die 500ccm-WM. Dort wird schließlich auch mit hochgezüchteten Werksmaschinen gefahren, während es sich bei den Superbikes um nur geringfügig modifizierte Straßenboliden handelt.


Vor dem Rennen fährt die Kamera zunächst das gesamte Starterfeld ab.

Fakten

- 12 Strecken auf 5 Kontinenten
- 5 Superbikes mit 30 Fahrern
- 4 Kamera-Perspektiven
- Action- und Simulations-Modus
- Genau einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- Realistische Setup-Optionen
- Maximale Auflösung von 800x600

So spielt sich Superbike

Dank der gut konfigurierbaren Schwierigkeitsgrade ist aller Anfang leicht, der Weg zum Profi-Ruhm aber verdammt steinig. Egal – aufsteigen und losspurten ist angesagt:



Suchen Sie sich ein Bike und einen Fahrer aus...



...starten Sie ein beliebiges Rennen, wie hier im Simulations-Modus...


...schrauben Sie nach den Trainingseindrücken am Setup herum...


...stürzen Sie sich mit Feingefühl auf die Strecke...


...und fahren Sie möglichst einen Sieg ein, damit Sie am Ende den Pokal schwenken können.





Wieder hat es einen Rempler gegeben. Beide Fahrer haben Mühe, sich auf ihren Motorrädern zu halten, können aber einen Sturz vermeiden. Dennoch gehen wertvolle Sekunden verloren.



Die Kamera-Perspektivenn: dynamische Cockpit-Perspektive (1, effektvoll, aber sehr schwer), klassische Cockpit-Perspektive (2, schwierig), Schulterkamera (3, gut spielbar) und die Ansicht von hinten (4, für Einsteiger ideal).

Locker vom Hocker

Wer aber jemals in der Realität auf so einem etwa 200 Kilogramm schweren Hobel geritten ist, wird wissen, was die Piloten während eines langen Rennens leisten müssen. Nun, mal sehen, ob Sie das auch können. Ihre Fahrversuche führen Sie auf zwölf Originalkurse der aktuellen Superbike-Saison. Altbekannte Formel 1-Ovale wie Hockenheim oder Monza wechseln sich mit klassischen Zweirad-Hochburgen wie etwa dem holländischen Assen oder Sentul in Indonesien ab. Zu Beginn des Spiels dürfen Sie sich entscheiden, ob Sie lieber erst im Action-Modus ein paar unbeschwerte Runden riskieren oder gleich in die Simulation einsteigen wollen. Kleiner Tip am Rande: Überschätzen Sie sich nicht und starten Sie gemäßigt. Schließlich stehen Ihnen auch im Action-Modus fast alle Spielvarianten zur Verfügung – bis hin zur kompletten Weltmeisterschaft. Damit Sie aber nicht gleich Bekanntschaft mit dem rauhen Asphalt machen, hat Milestone das Fahrmodell der zweirädrigen Geschosse vereinfacht. So reißt es Sie zum Beispiel nicht bei jedem Ausflug von der Piste gleich aus dem Sattel und auch die Brems-, Beschleunigungs- und Speed-Automatik arbeiten im niedrigsten der vier Schwierigkeitsgrade auf Hochtouren. Gut so, denn aus diesem Grund können auch absolute Motorrad-Neulinge sofort den Gashahn bis zum Anschlag aufdrehen. Gewagte Überholmanvöver sind kein Problem, weil die bis zu 30 Computerpiloten meistens fair Platz machen und auch das Bremsen in der Kurve nicht übermäßig bestraft wird. Vom Hocker kippen können Sie natürlich dennoch, übertreiben dürfen Sie also auch im Arcade-Modus nicht.

Auf die harte Tour

Haben Sie sich Ihre ersten Meriten verdient, wird es Zeit für die

Vergleich

Ein Patt im Genre auf sehr hohem Niveau – damit läßt sich's doch leben! Superbike erreicht im Zweirad-Bereich dank atemberaubender Präsentation und viel Fahrgefühl dieselbe Qualitätsebene und den gleichen Tiefgang wie die Racing Simulation 2 bei den Autorennspielen. Motocross Madness zeigt sich actionlastiger und bietet mehr Fun und weniger Anspruch. Grand Prix 500ccm kapituliert optisch vor Superbike und ist beim Schwierigkeitsgrad nicht so ausgewogen. Castrol Honda, der einzige weitere Superbiker weit und breit, kann längst nicht so viele Spiel-Optionen anbieten.

Spiel	Wertung
Superbike World Championship	87%
Racing Simulation 2	87%
Motocross Madness	87%
Moto Racer 2	83%
Grand Prix 500ccm	76%
Castrol Honda Superbike	73%



Im Trainings-Modus zeigen Tore die Ideallinie an. Rote Tore markieren zusätzlich die Bremspunkte, was den Einstieg enorm erleichtert.

Superbike

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Genreüblich entpuppt sich auch Superbike als ziemlich Hardware-hungrig. Um in den Genuß der vollen Pixelpracht zu kommen, sollte zumindest eine flotte Grafikarte oder ein fixer Prozessor in Ihrem Rechner stecken, am besten aber beides. Erstaunlicherweise stellten wir bei der Darstellungsgeschwindigkeit zwischen beiden Auflösungen kaum gravierende Unterschiede fest, weshalb Sie aufgrund der besseren Übersicht auf jeden Fall 800x600 Bildpunkten den Vorzug geben sollten. Ärgernis am Rande: Auf unserem Rechner mit Cyrix-Prozessoren lief Superbike World Championship nicht.

Pro & contra

- ⊕ Exakt einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- ⊕ Gut ansteuerbarer Grenzbereich in allen Spielmodi
- ⊕ Nachvollziehbare Fahrphysik
- ⊕ Opulente Präsentation
- ⊕ 18 Spieler-Netzwerk- und Internet-Option
- ⊕ Gute Gegner-KI
- ⊖ Keine Force Feedback-Unterstützung
- ⊖ Hohe Hardware-Anforderungen
- ⊖ Gelegentliches Ruckeln bei der höheren Auflösung auch auf schnelleren Rechnern

Installation

Drei Installationsgrößen bietet Milestone für Superbike an, wobei die mittlere für einen reibungslosen Spielablauf völlig ausreicht, da alle Programmdaten auf die Festplatte kopiert werden. Lediglich die Musikstücke können Sie sich mit der großen Installation noch auf die Platte speichern, was aber bei schnellen Rechnern kaum notwendig ist.

Ladezeiten, gemessen mit einem 24xCD-ROM:

Minimalinstallation (144 MB): Mittel

Mittlere Installation (226 MB): Gut

Maximalinstallation (401 MB): Gut

Steuerung

Leider unterstützt Superbike keine Force Feedback-Geräte, spielt sich aber mit allen anderen Eingabesystemen sehr gut. Sogar mit der Tastatur können Sie nach einiger Zeit passable Rundenzeiten hinlegen, für den Simulations-Modus legen wir Ihnen aber dringend einen analogen Joystick oder ein Lenkrad ans Herz, sonst liegen Sie häufiger auf dem Asphalt als in Führung.

Bildauflösung 640x480

Legende: Kaum spielbar – Noch spielbar – Gut spielbar – Optimal spielbar – Inkompatibel

	P 200 MMX/32	K6-2 300/64	P II 300/64	P II 400/64
ATI Rage Pro 4 MB – PCI	Kaum spielbar	Noch spielbar	Gut spielbar	Optimal spielbar
Riva 128 4 MB – PCI	Kaum spielbar	Noch spielbar	Gut spielbar	Optimal spielbar
Matrox G200 8 MB – AGP[1]	nicht getestet	Gut spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar
Voodoo Banshee 16 MB – AGP[1]	nicht getestet	Gut spielbar	Gut spielbar	Optimal spielbar
Riva TNT 16 MB – AGP[1]	nicht getestet	Optimal spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar
Voodoo Graphics 4 MB – PCI	Kaum spielbar	Gut spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar
Voodoo 2 12 MB – PCI	Noch spielbar	Gut spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar

Bildauflösung 800x600

	P 200 MMX/32	K6-2 300/64	P II 300/64	P II 400/64
ATI Rage Pro 4 MB – PCI	Kaum spielbar	Noch spielbar	Gut spielbar	Optimal spielbar
Riva 128 4 MB – PCI	Kaum spielbar	Noch spielbar	Gut spielbar	Optimal spielbar
Matrox G200 8 MB – AGP[1]	nicht getestet	Gut spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar
Voodoo Banshee 16 MB – AGP[1,3]	nicht getestet	Inkompatibel	Inkompatibel	Inkompatibel
Riva TNT 16 MB – AGP[1]	nicht getestet	Optimal spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar
Voodoo Graphics 4 MB – PCI[2]	Inkompatibel	Inkompatibel	Inkompatibel	Inkompatibel
Voodoo2 12 MB – PCI	Noch spielbar	Gut spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar

[1] Nicht möglich bei P 200, da keine AGP-Unterstützung
[2] Die Voodoo-Graphics-Karte kann nur maximal 640x480 Bildpunkte darstellen.
[3] Mit 800x600 Bildpunkten war die Banshee-Karte nicht zum Laufen zu bringen.

„Superbike" im Wettbewerb

	„Superbike WC"	GP 500ccm
Rennklassen	1	3
Strecken	12	16
Realismus	Hoch, zugänglicher	Hoch, schwieriger
Originalnamen	Ja	Nein
Setups	Ja, komplex	Ja, sehr komplex
Telemetrie-Aufzeichnung	Ja	Ja
Wettereinflüsse	Ja	Ja
Netzwerk	18 Spieler	26 Spieler

Grafik

Detaillierte Motorräder, weich und vielfältig animierte Fahrer und ausreichende Streckentexturen - Superbike reizt die Möglichkeiten moderner Grafikkarten gut aus.
Lobenswert: Weder Fahrverhalten noch Realismus und Steuerung mußten darunter leiden. Die wenigen Clippingfehler im Replay-Modus kann man da getrost verschmerzen.



Bei Regen beeinträchtigen die Wasserspritzer der Vordermänner die Sicht.

Ein eingeblendeter Tacho ersetzt das Cockpit in der 3rd-Person-Ansicht.



Eine kleine Enzyklopädie klärt über die Superbike-Rennserie auf.



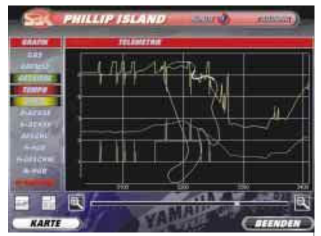
Detaillierte Streckengrafiken und -beschreibungen zeigen Ihnen die Charakteristika jedes Kurses bereits vor den Rennen auf.



Nach einem Sturz rutscht das Motorrad davon. Meist können Sie aber weiterfahren.

Simulation. Stellen Sie sich von nun an auf ein völlig neues Spiel ein, denn nun ist Schluß mit lustig. Schon der Blick auf die Optionen offenbart, daß Superbike bei Bedarf kräftig an der Realismusschraube drehen läßt. Neben den Standards wie manuellem Schalten oder Deaktivierung aller Hilfssysteme dürfen Sie sich auch um die Aufrichtung der Maschine nach Kurven kümmern und die Gegner-KI auf reale Rennbedingungen trimmen. Dann kennen die Computerfahrer tatsächlich kein Pardon mehr, schneiden Sie in engen Schikanen und nutzen jeden Ihrer Fehler. Bärenstark ist aber, daß Sie auch in der Simulation das Spiel exakt auf Ihr Fahrkönnen zuschneiden können, so ist Langzeitmotivation garantiert. Auch die Setups lassen keine Wünsche offen. Angefangen von der Reifenwahl über die Einstellung der Dämpfer bis hin zum richtigen Winkel der Gabel dürfen Sie überall herumdrehen. In den Trainingsläufen helfen

Telemetrie-Aufzeichnungen bei der Datenanalyse und erleichtern das Feintuning. Klar, daß Milestone Sie im WM-Modus am gesamten Rennwochenende teilnehmen läßt. Neben zwei freien Trainings und zwei Qualifikationen gehören zur Superbike-Serie übrigens auch ebensoviele Rennen, so daß Sie für eine komplette WM 24 Starts hinter sich bringen müssen.



Mit Hilfe der Telemetrieanalyse können Sie nach den Trainings-Sessions in mühevoller Kleinarbeit das richtige Setup für jede Strecke herausfinden.

Samt Wheelie und Highsider

Was nützen die vielfältigsten Optionen, wenn Grafik und Fahrphysik nichts taugen? Gar nichts, genau! Doch keine Sorge, befinden Sie sich erst auf der Strecke, fängt bei Superbike der Spaß erst an. Dank 3D-Beschleunigung und vieler Spezial-Effekte wie Lichtberechnungen in Echtzeit, dynamischen Schatten und Transparenzen, Rauch sowie Wasserspritzern bei Regenrennen kann das Motorrad-Festival locker mit den bisherigen Genre-Referenzen mithalten. Die spektakulärsten Szenen können Sie sich nach dem Rennen in aller Ruhe via Replay-Modus zu Gemüte führen, der wie ein Videorekorder funktioniert. Nahezu perfekt gelungen sind die butterweichen Animationen der Fahrer, die in den Kurven lässig ihr Knie gen Asphalt schwenken und auch sonst auf dem Bike herumturnen, als wären sie darauf geboren worden. Daß dem allerdings nicht so ist, beweisen die ab und an auftretenden Stürze. Hier wird deutlich, wie gut Milestone das gesamte physikalische Motorrad-Modell umgesetzt hat. Vor allem in der Cockpit-Perspektive wird einem fast das Gefühl vermittelt, tatsächlich Motorrad zu fahren. Allerdings mit dem Unterschied, daß Sie ansonsten wohl kaum mit 290 Sachen unterwegs sind. Im höchsten Schwierigkeitsgrad wird Superbike sauschwer, ohne aber jemals unfair zu sein, weil sich der Grenzbereich des Gefährts vorzeitig durch Schlingern, Ausbrechen oder qualmende Reifen ankündigt. In das hervorragende Gesamtbild fügt sich auch die Soundkulisse nahtlos ein. Während die fetzigen Rocksongs in CD-Audio-Qualität zum Glück nur die Menüs akustisch begleiten, herrscht auf der Piste allein das Kreischen der Motoren, das natürlich bei jedem Bike anders klingt und direkte Kontrahenten gut „erhören“ läßt. Ach ja, eine Mehrspieler-Option für bis zu 18 Fahrer über Internet und Netzwerk existiert selbstverständlich auch noch. Milestone erobert mit einer Lässigkeit den Thron der Motorrad-Spiele, daß man sich nur noch fragen kann, warum es so lange dauern mußte, bis endlich ein adäquates Zweirad-Gegenstück zu Racing Simulation und Co. programmiert wurde. Wer auf Rennspiele und -simulationen steht, wird Superbike World Championship lieben.

Christian Bigge



Ist nach dem Rennen ein Podestplatz erreicht, vollführt Ihr Fahrer wahre Freudentänze auf seinem Bike. Gut sind hier auch die Nebel-Effekte zu erkennen.

Kommentar – Christian Bigge

Wenn sich gleich mehrere Redakteure vor dem Bildschirm des Testers versammeln und sich ernsthaft über die zwingende Notwendigkeit zur Aufrüstung des Heim-PCs unterhalten, ist das wohl die höchste Ehre, die einem Spiel zuteil werden kann. Zwei Merkmale zeichnen Superbike besonders aus: Zum einen ist die opulente Optik zu nennen, die gerade in diesem Genre sehr wichtig ist, zum anderen der perfekt konfigurierbare Schwierigkeitsgrad, der Anfängern wie Profis Spielspaß von der ersten Sekunde an garantiert. Herausragend ist auch die Fahrphysik, da sie für jeden Anspruchslevel einen gut ausreizbaren Grenzbereich definiert. Die neue Referenz der Motorrad-Spiele steht endlich an der Startlinie und braucht sich auch vor der vierrädrigen Konkurrenz keinesfalls zu verstecken.

Kommentar – Harald Fränkel

Mir war bislang nicht ganz klar, warum Profi-Motorradfahrer so ballaballa sind, sich freiwillig auf ein Geschoß zu hocken, das nur zwei Reifen hat und in Kurven eine derart erschreckende Seitenlage einnimmt. Superbike macht deutlich, warum hohe Geschwindigkeiten immer wieder lustige Adrenalinschübe vermitteln. Besonders in der Perspektive direkt am Lenker kommt dies voll zur Geltung. Nicht-Bikern wie mir wird herrlich schummrig: Immer wieder entsteht das Gefühl, jederzeit kräftig auf die Schnauze fallen zu können, sobald die Kniescheibe über den Asphalt schmirgelt. Wegen meiner Abneigung gegen Hardcore-Simulationen gefällt mir am besten, daß durch den fast stufenlos einstellbaren Schwierigkeitsgrad nicht nur Könner von der ersten Minute an Spaß haben.



Was für ein Crash! Fahrer 31 kann gerade noch ausweichen. Im Replay-Modus sehen solche Szenen besonders spektakulär aus. Beachten Sie auch die realistischen Schatten.

Superbike WC

Mindestens:	P 133, 16 MB, Win9x (siehe Prüfstand!)
Sinnvoll:	PII 300, 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	18 Sp. Netzwerk/Internet, 2 Sp. seriell
CD/HD:	515 MB/144-401 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Milestone/EA Sports
Veröffentlichung:	4. März
USK Altersfreigabe:	n.n.b.

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Rennsimulation
Testversion:	Final Beta 1.0
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	-
Grafik:	85%
Sound:	80%
Mehrspieler:	87%
Einzelspieler:	87%

» Neue Motorrad-Referenz, klasse sowohl als Simulation als auch als Fun-Racer «

Anschlußtreffer

Aller guten Dinge sind drei. Nachdem die ersten beiden Versuche der englischen Software-Schmiede Gremlin, am Fußball-Thron von EA Sports exzellenter FIFA-Soccer-Serie zu sägen, dann doch deutlich scheiterten, bolzt sich Teil Nummer drei in höhere Tabellenregionen vor.



Was den Briten Torjäger Alan Shearer, ist uns Deutschen Golden-Goal-Schütze und Nationalmannschafts-Kapitän Oliver Bierhoff – glaubt man zumindest den Entwicklern des dritten Teils der Serie. Denn beide gaben ihr Konterfei für das Cover von Actua Soccer 3 her, Shearer in England, Bierhoff für die deutsche Version.

Fakten
- Über 450 Teams
- Original-Daten aller Mannschaften
- 30 Stadien
- 50 „echte Spielerköpfe“
- 8-Spieler-Option
- Verschiedene Wetterbedingungen

Gut trainiert

Alles andere als winzig ist die Auswahl an Teams, Spielern und Stadien, die allesamt auf Original-Daten basieren. Bei mehr als 450 Club- und Nationalmannschaften (Stand: Sommer 1998) hat der Spieler wahrlich die viel zitierte Qual der Wahl. Des weiteren sind weit über 10.000 Fußballer mit ihren persönlichen Werten, die sich noch dazu problemlos editieren lassen, mit von der Partie. Zusätzlich haben die Spiel-Designer 50 bekannten Spielern eigene Gesichtstexturen spendiert, so daß man bei Spielen wie Deutschland gegen England einen Großteil der Spieler auf den ersten Blick identifizieren kann. Gekickt werden darf in 30 verschiedenen Stadien, welche zwar nur über Fantasie-Namen verfügen, dafür aber den als Vorbildern dienenden Arenen (Münchener Olympiastadion, Old Trafford, Nou Camp und selbstverständlich dem legendären Wembley-Stadion) originalgetreu nachgebildet wurden. Im zweckmäßigen Hauptmenü haben Sie die Auswahl zwischen fünf verschiedenen Spiel-Modi: Egal ob Freundschaftsspiele, Pokalturniere, eine ganze Saison oder erst einmal ein Trainingsmatch zum Warm-werden, Actua Soccer 3 bietet all das, was Konkurrenzprodukte auch im Repertoire haben. Außerdem wird noch ein Mehrspieler-Modus mit bis zu acht menschlichen Kontrahenten geboten. Interessante Beigabe ist der Editor, der Ihnen die Möglichkeiten gibt, eigene Teams und Spieler, von der Sockenfarbe bis hin zum Haaransatz, zusammenzustellen. Wer nicht mit Hilfe des Editors schummeln möchte, kann Spielertransfers auch ganz regulär vornehmen.


Dies ist eine der übersichtlicheren Kamera-Perspektiven.



Was erlauben Struuuunz? Die am unteren Bildrand eingeblendete Statistik spricht Bände.

Anpfiff

Hat man sich schließlich für eine Spielvariante entschieden und auch die Spielpaarung ausgewählt, hat man noch die

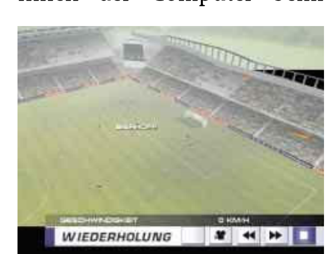

Paarungen wie Deutschland gegen Brasilien mobilisieren seit jeher die Massen. Vor Spielbeginn steigen im Mittelkreis Luftballons auf.

Vergleich

EA Sports behauptet aufgrund des technologischen Vorsprungs ganz klar die Tabellenführung und hat die Champions-League-Qualifikation sicher. Gremlins Actua Soccer 3 kratzt inzwischen immerhin an den UEFA-Cup-Rängen, wohingegen Segas betagtes Worldwide Soccer inzwischen in die UI-Cup-Qulaifikation muß.

NHL 99	92%
FIFA 99	86%
Frankreich 98	86%
Actua Soccer	76%
Worldwide Soccer (abgewertet)	73%

Option, das Wetter festzulegen. Von strahlend blauem Himmel mit Sonnenschein über ein verregnetes Flutlichtmatch bis hin zu einer Partie im tiefsten Schnee ist alles möglich. Überraschend gut ist dem Entwickler-Team die Steuerung gelungen, einer der Hauptkritikpunkte der Vorgänger-Versionen. Dank drei verschiedener Spielgeschwindigkeiten (langsam, mittel und schnell) und Schwierigkeitsgrade haben sowohl absolute Neulinge als auch erfahrene Profis ihren Spaß, auch wenn nicht ganz die Vielfalt von FIFA & Co. erreicht wird. Per Mausklick hilft Ihnen der Computer beim Verteidigen oder unterstützt Sie in Ihren Angriffsbemühungen. Über zehn verschiedene Parameter sind hier beliebig einstellbar. Zusätzlich darf auch tüchtig am Regelwerk geschraubt werden. Wer keine Lust auf Abseits hat, deaktiviert dieses einfach. Oder soll es für ein Unentschieden in Ihrer Liga mehr Punkte als bei einem Sieg geben? Kein Problem, fast nichts ist unmöglich. Für ein gutes Handling Ihrer Kicker ist ein Vier-Tasten-Gamepad empfehlenswert, jeder Button ist so mit einer eigenen Aktion (Schuß, Paß, Laufen, Blutgrätsche) belegt. Die Grafik (mit deutlich verbesserten Motion-Capturing-Animationen) macht einen soliden Eindruck und beweist Liebe zum Detail. Zehn unterschiedliche Kamera-Perspektiven sorgen für den nötigen Durchblick. Nach Torerfolgen werden mehrere Zeitlupen inklusive der Schußgeschwindigkeit des Torschützen angezeigt. 3Dfx wird optional unterstützt, mit Direct3D sind auch Auflösungen von bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten möglich, allerdings gehen dann selbst PII-Maschinen in die Knie.



Nach Torerfolgen werden verschiedene Zeitlupen gezeigt.


Keine Partie auf einem Hartbeton-Platz, sondern ein winterlicher Kick im Schnee.

Guten Abend allerseits...

Die Präsentation von Actua Soccer 3 gefällt. Ein stimmungsvolles Intro mit herrlichen Bildern aus 50 Jahren Fußball sowie das als Menümusik lizenzierte „Let me entertain you“ von Robbie Williams stehen der Konkurrenz in nichts nach. Für den Kommentar des Spiels wurde Premiere-Reporter Fritz von Thurn und Taxis verpflichtet, der das Spielgeschehen mit mehr oder weniger passenden Äußerungen kommentiert. Störend ist aber, daß manche Sätze arg abgehackt durch den Äther kommen, weil der gute Mann dem Geschehen auf dem Rasen sprachlich oft nicht ganz folgen kann. Aber selbst Genre-Primus EA Sports ist hier noch nicht perfekt, wenn auch dessen Kommentatoren-Duo ein paar Phrasen mehr beherrscht.


Eine Grätsche von hinten in die Beine bestraft der rigorose Schiri stets mit einer roten Karte.



50 Spieler wurden mit echten Gesichtstexturen versehen, u. a. auch Oliver Bierhoff.

Kommentar

Christian Sauerteig

Actua Soccer hat scheinbar eine gute Saison-Vorbereitung genossen, denn der Aufstieg in die erste Liga der PC-Fußballspiele ist gelungen, der Abstand zur kickenden Konkurrenz aus dem Hause EA Sports aber nach wie vor deutlich. Neben der zufriedenstellenden Präsentation und den zahlreichen Original-Daten ist vor allem die wirklich gelungene Steuerung positiv herauszuheben. Auch die Grafik hat im Vergleich zum Vorgänger einen Schritt nach vorne gemacht. Die Ballphysik ist leider nicht so ganz das Gelbe vom Ei, teilweise hüpft der etwas zu große Ball wie ein Flummi im gegnerischen Strafraum umher. Wer sich aber an dem leicht trockenen Kommentar nicht stört, erwirbt mit Actua Soccer 3 dennoch ein grundsolides Fußballspiel.

Lattentreffer

Ärgerlich sind die schwachen Abwehrreihen, die trotz hinzugeschalteter Computerhilfe häufig überfordert agieren. Da hilft dann oftmals nur noch ein Foul, was von den konsequenten Schiedsrichtern meistens mit einer gelben und häufig auch einer roten Karte geahndet wird. Freunde der gepflegten Statistik kommen bei Actua Soccer leider nur bedingt auf ihre Kosten, immerhin wird während einer Begegnung ab und zu die Schuß-, Tor- und (Fehl-)Paßstatistik der Spieler angezeigt. Actua Soccer 3 verpaßt erneut den Sieg über FIFA 99, hat aber sowohl technisch als auch spielerisch aufgeholt. Die Ballphysik wurde wesentlich verbessert, trotzdem entspricht das Verhalten der Lederkugel nicht immer der Realität. Eine etwas zu pralle Füllung der Blase sorgt noch immer für so manch versprungenen Ball.

Christian Sauerteig

Actua Soccer 3

Mindestens:	P 166, 16 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	P 233 MMX, 32 MB RAM
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide, PowerVR
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Gamepad
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk, 4 Sp. PC
CD/HD:	570 MB/50-490 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Gremlin
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Unbeschränkt

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Sport
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	-
Grafik:	76%
Sound:	77%
Mehrspieler:	78%
Einzelspieler:	76%

» Ordentlich, kann aber FIFA 99 nicht gefährlich werden. «

Im Schleudergang z

Wer einmal so richtig aufs Gas drücken will, sollte sich nicht ans Steuer einer Simulation setzen. Ein echter Wagen kann eben nicht ohne Konsequenzen mit 500 km/h gegen die Wand fahren. Für Rollcage-Piloten ist das kein Problem.



Mit den Energiestrahlen nehmen Sie Ihre Vordermänner aufs Korn. Schön anzusehen ist dabei der Licht-Effekt, der durch den Tunnel huscht.

Da wird es eng an der Tastatur: An einem PC können bis zu vier Rennteilnehmer starten.

Wie so viele Spiele versetzt Rollcage geneigte Fahrer in die Zukunft. In erster Linie gilt es natürlich auch hier, Rennen zu gewinnen. Zu Beginn des Spiels wählen Sie einen Fahrer samt Karosse. Jet fährt einen Wagen mit guter Bodenhaftung, Ria wartet mit schneller Beschleunigung auf. Die Gefährte von Lenny und Tony besitzen zwar wenig Bodenhaftung, sind aber äußerst robust. Für Anfänger am geeignetsten erweisen sich Leon oder Lothar, deren Untersätze überall durchschnittliche Werte zeigen. Es ist empfehlenswert, sich in einem kurzen Trainingsspiel mit der Steuerung und Extrawaffen vertraut zu machen. Und Waffen gibt es bei Rollcage genügend. Mit Schockwellen und Energiestrahlen lassen sich Gegner wunderbar aus der Bahn werfen, mit den Zielsuchraketen schießt man am besten auf am Fahrbahnrand stehende Gebäude, deren Trümmer nachfolgenden Fahrern den Weg versperren. Wirkungsvoll sind auch Raketen, die speziell Jagd auf den gerade Führenden machen. Doch Vorsicht: Das kann auch nach hinten losgehen! Mit dem Schutzschild sind Sie für einige Sekunden gegen Angriffe immun, Pfeile erhöhen die Geschwindigkeit. Für die Waffen stehen zwei Speicher-Kammern zur Verfügung, so daß zwei Extras gleichzeitig mitgeführt werden können. Wer auf derlei Schnickschnack verzichten will, kann die Waffen deaktivieren.

Auf in den Kampf

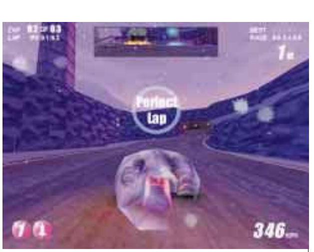
Die Steuerung ist einfach zu handhaben. Ein paar Kniffe gibt es dennoch zu beachten: Da das Auto sehr leicht ins Schleudern geraten kann, sollten Sie bei der Landung nach einem Sprung kurz vom Gas gehen. Genauso bei einem Unfall: Lieber einmal zuviel bremsen, als orientierungslos in die falsche Richtung brettern. Ein größeres Problem ist die Drehanfälligkeit der Vehikel, kein Wunder bei einem Design, das eher an rollende Bügelbretter erinnert. Sobald Sie also ein Hindernis streifen, müssen Sie mit einer Schleuderpartie rechnen. Da bei ausreichender Geschwindigkeit selbst Decken und Wände befahrbar sind, sollten Sie sich den Streckenverlauf der insgesamt 20 Kurse gut einprägen. Wer nach einem Unfall durch die etwas unglückliche Kameraführung nicht mehr weiß, wo vorne und hinten ist, hat zumindest im leichten Schwierigkeitsgrad die Chance, seinen Wagen per Knopfdruck wieder in Fahrt-

Vergleich

Während Nice 2 mit größerer Optionsvielfalt und besserer Grafik aufwartet, setzt sich Rollcage in puncto Spielspaß gegen das beim Strecken-Design Federn lassende Extreme G 2 durch. Die Steuerung von Dethkarz ist etwas hakeliger und es bietet weniger Kurse.

Nice 2	86%
Rollcage	73%
Extreme G 2	72%
Dethkarz	69%

Der Gewinn eines Liga-Pokals schaltet neue Spielmodi frei.



Wer vorn liegt, sollte den Rückspiegel im Auge behalten.

um Sieg



Ein robuster Magen ist oberste Pflicht beim Befahren von Decken und Wänden.



Tolle Extrawaffen: Per „Wurmloch“ wird der Platz mit einem anderen Fahrer getauscht.

richtung zu bringen. Das kostet allerdings wertvolle Sekunden, in denen das übrige Feld nicht stehen bleibt. Wer genug trainiert hat, wählt zwischen einem Zeitrennen, dem Arcade-Rennen und dem Liga-Modus. Letzterer bietet drei Ligen: Gemini, Scorpio und Taurus. Jede Liga hat drei bis vier Rundkurse. Wer nach den Rennen die Tabelle anführt, steigt auf. Verlierer wiederholen die Liga. Nach einem Rennsieg werden weitere Gimmicks freigeschaltet – sogar den Spiel-Modus Deathmatch können Sie so aktivieren. Die bunte Grafik ist an manchen Stellen etwas grob, weiß aber durch das gute Geschwindigkeitsgefühl und die Licht-Effekte zu überzeugen. Sound und Musik kommen dagegen über den Genre-Standard nicht hinaus. Die Geräusche sind akzeptabel, die Qualität der sechs Musikstücke reicht von ausgezeichnet bis einschläfernd.

Joachim Hesse

Kommentar

Joachim Hesse

Rollcage hinterläßt gemischte Gefühle. Es ist enorm ärgerlich, daß die Boliden so leicht ins Schleudern geraten. Hinzu kommt der „Waschmaschinen“-Effekt in manchen Tunneln: Wand rauf, Decke, Wand runter, Boden und von vorne. Da hilft nur bremsen, wobei man hundertprozentig von einem Verfolger gerammt wird und erneut die Orientierung verliert. Wer diese frustierenden Momente verschmerzt, wird mit einem spannenden Kampf um Zeit und Positionen belohnt. Eine interessante Idee ist zudem, daß die Wagen „beidseitig“ fahren können: Die Reifen sind so groß, daß die Fahrt auch bei einer Landung auf dem Dach weitergeht – witzig!

Rollcage

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, 3D-Karte
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM, Voodoo2-Karte
Grafik:	Direct 3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	6 Sp. LAN/TCP/IP, 4 Sp. an einem PC
CD/HD:	272 MB/63-182 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 70,-
Hersteller:	ATD/Psygnosis
Veröffentlichung:	Ende März ´99
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Beta V7.0
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Gut
Grafik:	78%
Sound:	69%
Mehrspieler:	75%
Einzelspieler:	73 %

» Kurzweiliges Rollkommando für mehrere Spieler «

Ein lauwarmes Eisen


Wie im Fernsehen: Nach dem Spiel befragt WSN-Reporter Jim Nelson Golf-Profi Vijay Singh zu seinem Spiel.

Nachdem wir in der letzten Ausgabe die neue und alte Golfreferenz Links LS vorgestellt haben, schickt sich diesen Monat Intelligent Games mit Pro 18: World Tour Golf an, am (Eisen-)Thron von Access zu rütteln. Ob das wirklich so schlau ist?

Mit PGA European Golf Tour sammelte das Entwickler-Team von Intelligent Games bereits vor gut drei Jahren Erfahrung und Pluspunkte im Golf-Genre und auch einige Zusatz-CDs zu diversen Golfspielen gehen aufs Konto der Briten. Im aufgeräumten Hauptmenü dürfen Sie sich neben einigen Trainingsspielchen für einen von fünf Spielmodi entscheiden. Die drei mitgelieferten Originalkurse sind endlich mal erfrischend neu: Die satten Grüns von Coeur d'Alene (Idaho/USA), Lost City Course (Sun City/Südafrika) und Royal Country Down (Nordirland) bringen frischen Wind auf den Monitor. Generell haben Sie bei Pro 18 die Möglichkeit, die Lochanzahl (je nach Spiel-Modus) und weitere Variablen, wie beispielsweise Wetter, Platzbedingungen und Beschaffenheit des Grüns, im Vorfeld festzulegen.

Ein Schwung fürs Leben?

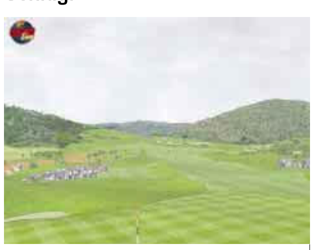
Eines der neuartigen Features gegenüber anderen Golfspielen ist ein gewöhnungsbedürftiges 4-Klick-Schwungsystem, das neben Schwungstärke und Richtung auch den Effet beim Schlag genauer berechnet. Außer dem 4-Klick-System kann der Spieler natürlich auf die klassische 3-Klick-Schlagvariante oder einen komplizierten Maus-Schwung zurückgreifen. Die Grafik reicht indes nicht an die Qualität der Konkurrenz heran. Die anhand digitaler Filmsequenzen ins Spiel kopierten Golfer wirken in der Polygon-Umgebung künstlich und auch ein aufschlußreicher 3D-Ballflug wie bei Konkurrenzprodukten fehlt. Acht immerhin recht bekannte Profigolfer, wie etwa Vijay Singh (PGA 98 Champion) oder Mark O'Meara (US Masters- und British-Open-Champion 98), sind nicht nur mit ihrem Namen vertreten, sondern auch per Video-Animationen und Motion-Capturing im Spiel integriert.

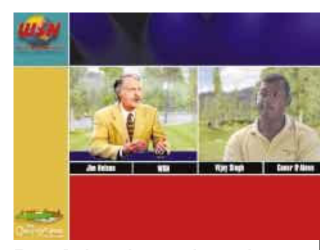
Golf im Ohr

Herausragendes Feature von Pro 18 Golf ist zweifelsohne die gelungene Soundpräsentation, die ganz TV-like mit BBC-Moderator Peter Arliss und zwei Live-Kommentatoren umgesetzt wurde. Erstmals bekommen Sie sogar Zeitlupenanalysen und Interviews mit den Digi-Golfern serviert. Ansonsten präsentiert sich das Spiel zwar grundsolide, aber ziemlich hausbacken – keine Gefahr für Links und Co.

Christian Sauerteig


Gewöhnungsbedürftig, aber nicht schlecht: der 4-Klick-Schlag.


Im letzten Schlagdrittel wird auf die Landezone umgeblendet. Nur: Wo ist der Ball?


Den Animationen der acht Golfprofis liegen digitalisierte Videoaufnahmen zugrunde.


Ein Birdie – Vijay Singh in Jubelpose: Sauber eingelocht.

Kommentar

Christian Sauerteig

Man darf sich von der netten Soundkulisse und der respektablen Präsentation im Stile einer TV-Übertragung nicht blenden lassen, letztlich kann Pro 18 der Konkurrenz weder spielerisch noch technisch das Wasser reichen. So vermisse ich schmerzlich eine Markierung für die optimale Schlagweite, gerade Anfängern wird somit der Einstieg unnötig erschwert. Links LS 99 oder Tiger Woods sind sowohl für Golfanfänger als auch für Hasen „alten Schlages" auf jeden Fall die bessere Wahl.

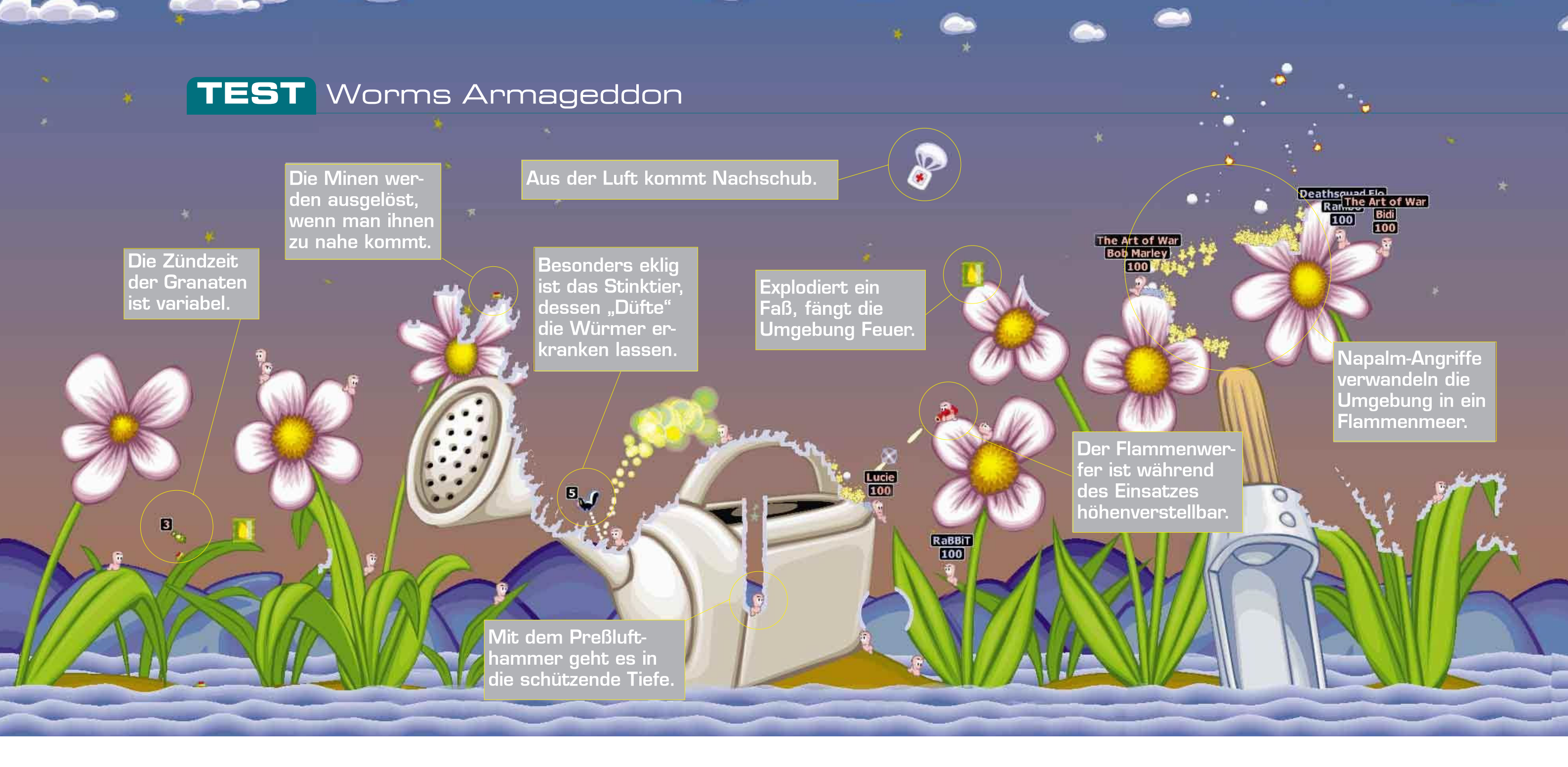
Pro 18: World Tour Golf

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, Win95/98
Sinnvoll:	P 233 MMX, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk, PC
CD/HD:	1.126 MB/176-594 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch
Preis:	ca DM 90,-
Hersteller:	Psygnosis
Veröffentlichung:	März
USK Altersfreigabe:	unbeschränkt

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Durchschnittliches Golfspiel mit guter Präsentation «

Genre:	Sport
Testversion:	Version 1.025
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	-
Grafik:	70%
Sound:	79%
Mehrspieler:	68%
Einzelspieler:	66 %



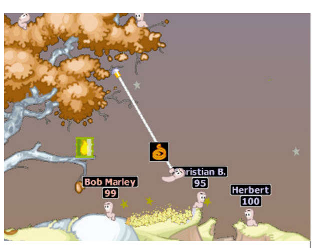
Wurmfortsatz



Während sich auf „Deep Space Nine“ alles um ein einzelnes Wurmloch dreht, werden derer in Worms Armageddon gleich mehrere gerissen. Allerdings mit roher Waffengewalt. Doch keine Angst: Worms ist kein blutrünstiges Metzelspiel, sondern für die ganze Familie geeignet, insbesondere wohl für die Addams Family.

Die Idee zu Worms ist fast so alt wie das Computerspiel an sich: Schießen, bis der letzte Feind tot umfällt. Zu diesem Zweck stehen sich zwei oder mehrere Teams mit jeweils einem bis acht Würmern gegenüber. Diese werden auf einer überschaubaren Landschaft verteilt und müssen für die vollständige Ausrottung ihrer Gegner sorgen. Das Geschehen wird in einem Ameisenfarm-ähnlichen Querschnitt gezeigt. Der sichtbare Ausschnitt kann mit der Maus in alle Richtungen gescrollt werden. Startet eine Runde, haben die saukomisch animierten Würmer die zeitlich begrenzte Gelegenheit, sich gegenseitig den Garaus zu machen. Hierfür stehen eine Menge unterschiedlicher Aktionen zur Verfügung. Diese sind zumeist streng limitiert und sorgen für eine lange Reihe unterschiedlicher Effekte. Bazookas und Granaten gehören zu den gängigsten Waffen und schlagen ansehnliche Krater in die Landschaft. Steht „zufällig“ ein Wurm in der Nähe, verliert dieser Lebensenergie in Form von Punkten. Sinkt die Energie auf Null, sprengt sich der Wurm selbst und verwandelt sich alsdann in einen Grabstein. Wer ins Wasser fällt, ist ebenfalls aus dem Rennen.

Wenn der Sudden Death-Modus beginnt, wird die Lebensenergie aller Würmer herabgesetzt und der Wasserspiegel steigt.



Hier versucht sich Wurm Harald mit dem Seil auf den Baum zu schwingen.

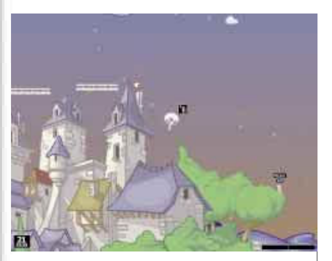
Die Wahl der Waffen

Um effektiv handeln zu können, müssen Sie daher Ihr weitläufiges Arsenal genau kennen. Andere Waffen sind oft die bessere Wahl. Dynamitstangen lassen sich dicht am Feind plazieren und sorgen somit für größeren Schaden. Allerdings muß sich der eigene Wurm vor der Explosion schnell in Sicherheit bringen. Erhöhte Destruktionskraft garantieren exotische Vernichtungsmittel wie die Bananenbombe, das Superschaf, die alte Frau oder die heilige Handgranate, die mit einem lauten „Halleluja“ in die Luft geht. Die Geräusche und die atmosphärische Hintergrundmusik haben zwar kein Ohrwurmpotential, passen aber gut zum Spiel. In aussichtslos erscheinenden Situationen sehr beliebt sind Fernwaffen. Ein angeforderter Luftangriff oder eine fiese Lenkrakete können den Spielverlauf auf den Kopf stellen. Wohl dem, der sich einen Bunker gegraben hat. Zum Umgang mit den Waffen kommt noch die Berücksichtigung äußerer Faktoren wie Wind und Gravitation. Die Steuerung ist einfach zu durchschauen, erfordert aber viel Geschick in der Handhabung. Mit den Pfeiltasten nach links und rechts läßt sich der Wurm bewegen, ein Druck auf die rechte Maustaste klappt das Waf-

Vergleich

Zu Worms existieren im Grunde keine aktuellen Vergleichsmöglichkeiten. Armageddon ist ein optimiertes Worms 2 mit schönerer Benutzeroberfläche, Einzelspieler-Kampagnen und neuem Internet-Tunier-Modus. Eine moderne Fassung der Tüftel-Lemminge wird im Einspieler-Modus quasi als Gratiszugabe mitgeliefert.

Worms Armageddon	84%/92%
Worms 2	81%/ 87%
Lemmings 95	70%



Manche Einzelspieler-Missionen sind sehr schwierig.

fenmenü auf. Mit der linken Taste werden schließlich die Gerätschaften ausgewählt. Profis bewerkstelligen diese Prozedur aus Zeitgründen aber direkt mit den „F"-Tasten. Der korrekte Abschußwinkel der Waffen wird mit den vertikalen Pfeiltasten eingestellt und entscheidet nicht selten das Gefecht. Mit der Leertaste wird die Schußstärke bestimmt, wahre Wurm-Meister bringen so perfekte Kunstschüsse zuwege. Die verschiedenen Sprungtechniken des Wurms sind durch ein- oder zweimaliges Drücken der „Backspace" oder „Return"-Taste auszuführen.

Die Mischung macht's

Zunächst müssen Sie Ihrem Wurmkommando und den Würmern Namen verpassen, sowie eine Nationalität, eine Hymne und eine der knapp 50 ulkigen Sprachausgaben wählen. Danach haben Sie die Möglichkeit, mit bis zu sechs Mitspielern ein Spiel zu starten. Das geht entweder abwechselnd an einem Rechner oder über Netzwerk bzw. Internet an mehreren. Doch auch Einzelspieler hat Team 17 nicht vergessen. Neben einem schnellen Spiel gegen den Computer haben Sie drei weitere Optionen. Sie können die Steuerung trainieren (siehe Kasten), ein Deathmatch wagen oder eine Mission annehmen. Im Deathmatch-Modus treten Sie gegen immer schwierigere Computergegner an. Bei einem Sieg werden Sie befördert. Anfangs noch als Anfänger eingestuft, steigen Sie langsam zum Veteranen und Major auf. Der Missions-Modus ist mit den Ur-Lemmings vergleichbar. Mit wenigen Waffen müssen Sie eine bestimmte Aufgabe erfüllen und sich in den nächsten Level vorarbeiten. Wem das noch nicht reicht, der darf auch eigene Kampfgebiete basteln.

Joachim Hesse

Die Trainingsmissionen

Um Anfängern die Finessen der Steuerung nahe zu bringen, hat Team 17 neun Trainings-Missionen mit eingebaut. Nur wer diese erfolgreich absolviert, erhält Zugang zu allen Einzelspieler-Levels.



Mission 6: Zuerst mit einem Rückwärtssalto hochspringen...



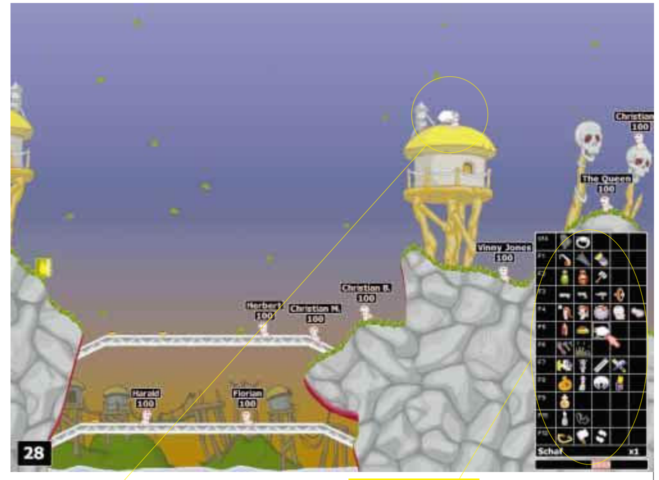
...und in der Luft die Flammenfaust benutzen.



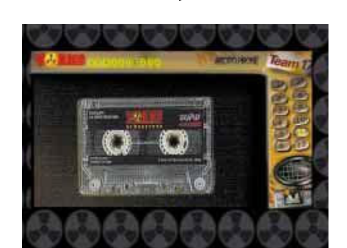
Mission 7: Das Dynamit mit „Return" abwerfen.



Nach je drei Missionen gibt's eine Medaille.



Die verfügbaren Waffen werden in Aktionsmenü angezeigt: Mit dem Schaf läßt sich ordentlich Schaden anrichten.



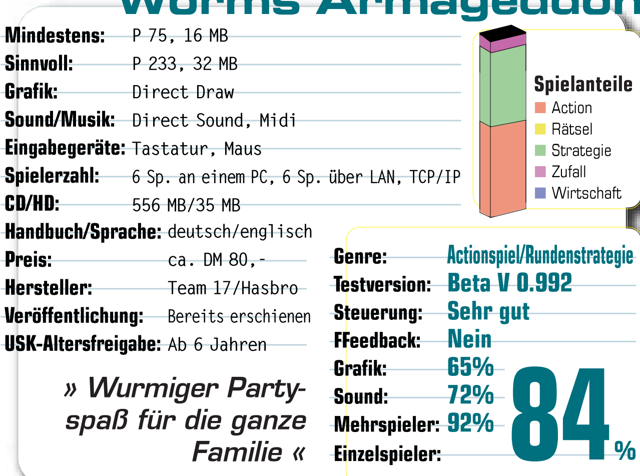
Bandwurm: Team 17 kündigte aus Spaß eine Umsetzung auf Cassette an.
Info: http://worms.team17.com

Kommentar

Joachim Hesse

Ich will mir gar nicht erst lange die Würmer aus der Nase ziehen lassen: Worms Armageddon spielt sich einfach genial. Der einzige Vorwurf, den man dem Programm machen kann, ist, daß es im Vergleich mit Worms 2 nicht allzu viele Neuerungen aufweist. Wer einmal ein Match gegen Freunde gewagt hat, ist süchtig. Selten habe ich so viele „Neiiiiiiiin !!!!"- und „Ätsch, daneben!!"-Rufe gehört wie bei unserem Mehrspieler-Test. Die Worte „Bitte kommen, großer Vogel!" wurmen spätestens nach dem ersten tödlichen Napalm-Angriff. Doch auch für Einzelspieler ist Worms aufgrund des motivierenden Beförderungssystems sehr empfehlenswert. Wurmstark!

Worms Armageddon



Mindestens:	P 75, 16 MB
Sinnvoll:	P 233, 32 MB
Grafik:	Direct Draw
Sound/Musik:	Direct Sound, Midi
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	6 Sp. an einem PC, 6 Sp. über LAN, TCP/IP
CD/HD:	556 MB/35 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch/englisch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Team 17/Hasbro
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Wurmiger Partyspaß für die ganze Familie «

Genre:	Actionspiel/Rundenstrategie
Testversion:	Beta V 0.992
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	Nein
Grafik:	65%
Sound:	72%
Mehrspieler:	92%
Einzelspieler:	84%

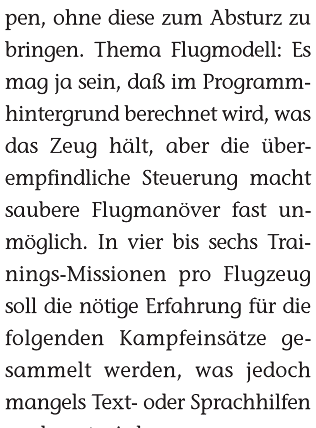
Bruchlandung

Langsam wird's eng im digitalen Himmel über Europa im 2. Weltkrieg. Fast jeder namhafte Hersteller von Flugsimulationen hat in den vergangenen Wochen seinen Titel zu dem Thema beigesteuert. Jetzt geht Activision mit dem lange angekündigten Fighter Squadron an den Start.



Beim Anflug auf den gegnerischen Bomber wird die FW-190 von schwerem MG-Feuer getroffen und speit Trümmerstücke.

Schon im Vorfeld haben die Entwickler einiges versprochen: ein nie dagewesenes Flug- und Schadensmodell, drei detaillierte Kampfgebiete und zehn simulierte Flugzeuglegenden. Ansatzweise stimmen die Ankündigungen auch. Der PC-Pilot darf sich in zehn verschiedenen Maschinen über Dover, dem Rheinland oder Nordafrika austoben. Das hoch gepriesene Schadensmodell berechnet für alle Polygone die angefallenen Treffer separat. So kommt es mitunter vor, daß Sie Hunderte von Kugeln in eine Maschine pumpen, ohne diese zum Absturz zu bringen. Thema Flugmodell: Es mag ja sein, daß im Programmhintergrund berechnet wird, was das Zeug hält, aber die überempfindliche Steuerung macht saubere Flugmanöver fast unmöglich. In vier bis sechs Trainings-Missionen pro Flugzeug soll die nötige Erfahrung für die folgenden Kampfeinsätze gesammelt werden, was jedoch mangels Text- oder Sprachhilfen erschwert wird.



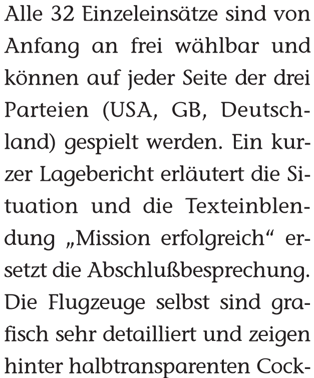


Gut zu sehen: der Pilot im Cockpit sowie die Rauchspuren der Maschinengewehre.

Viele Mängel, wenig Flair

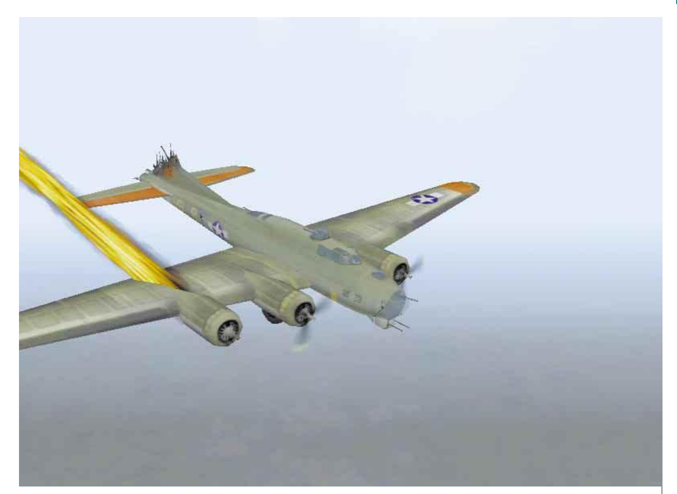
Alle 32 Einzeleinsätze sind von Anfang an frei wählbar und können auf jeder Seite der drei Parteien (USA, GB, Deutschland) gespielt werden. Ein kurzer Lagebericht erläutert die Situation und die Texteinblendung „Mission erfolgreich" ersetzt die Abschlußbesprechung. Die Flugzeuge selbst sind grafisch sehr detailliert und zeigen hinter halbtransparenten Cockpits sogar den Piloten. Da fällt es umso mehr auf, daß eine B-17 von einem einzigen sichtbaren Mann besetzt ist (in Wirklichkeit sind es zehn) und die Bomben durch den Schacht nicht erkennbar sind, sondern beim Abwurf einfach „erscheinen". Die Mängelliste geht aber leider noch weiter: schlechte Übersicht im Cockpit, Gegner, die nach kurzer Zeit eine Bruchlandung hinlegen, sehr lange Ladezeiten und kleine Einsatzgebiete, um nur die gröbsten zu nennen. Hübsche Flugzeuge und ein aufwendiges Berechnungsmodell alleine machen eben noch kein gutes Spiel aus.

Christian Müller

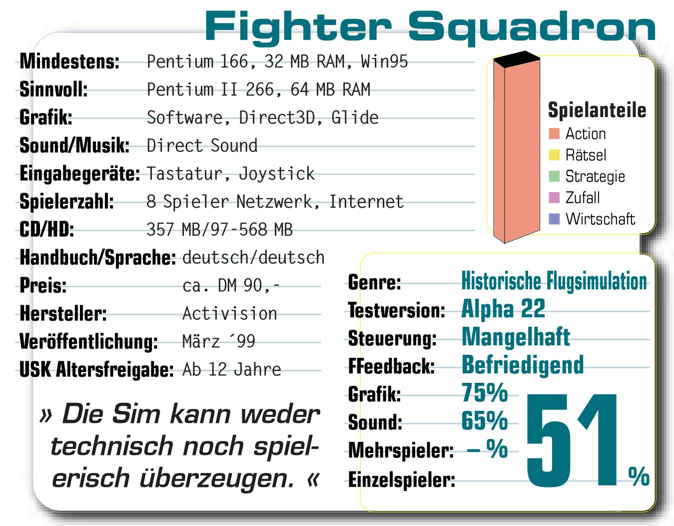


Kommentar – Christian Müller

Das war ja wohl nichts! Dröge Flugsimulationen ohne Flair gibt es wirklich schon genug. Fighter Squadron kann weder mit brillanter Technik noch mit innovativen Ideen aufwarten. Alles schon mal dagewesen! Da bieten die Konkurrenten European Air War und MS Combat Flight Simulator mehr für die Mark. Mit einer Träne im Auge erinnere ich mich an Sims aus 386er-Zeiten. Bei Titeln wie „Secret Weapons of the Luftwaffe" kam Flair und wochenlanger Spielspaß auf.



Dieser B-17 Bomber hat schwere Treffer eingesteckt. Nachdem das linke äußere Triebwerk ausgebrannt ist, verschwindet es einfach – die Tragfläche bleibt trotzdem intakt.



Fighter Squadron

Mindestens:	Pentium 166, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	Pentium II 266, 64 MB RAM
Grafik:	Software, Direct3D, Glide
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	8 Spieler Netzwerk, Internet
CD/HD:	357 MB/97-568 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Activision
Veröffentlichung:	März ´99
USK Altersfreigabe:	Ab 12 Jahre

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Historische Flugsimulation
Testversion:	Alpha 22
Steuerung:	Mangelhaft
FFeedback:	Befriedigend
Grafik:	75%
Sound:	65%
Mehrspieler:	– %
Einzelspieler:	51 %

» Die Sim kann weder technisch noch spielerisch überzeugen. «

Im Geschwindigkeitsrausch



Im Arcade-Modus wird Jagd auf Punkte gemacht. Dank Nitroeinspritzung rast das Motorrad noch schneller durch den Tunnel.

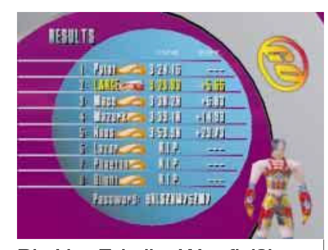
Während sich Motorradfreunde über die futuristischen Eisenklöpse freuen, genießt es mancher vielleicht sogar noch mehr, den lästigen Vordermann mit einer Rakete von der Straße zu fegen. Acclaim sorgt für die Erfüllung Ihrer Träume.

Das 21. Jahrhundert bietet für waghalsige Piloten einen Wettkampf der besonderen Art. In Extreme G 2 (kurz: XG2) stehen insgesamt 13 verschiedene Motorräder zur Verfügung. Jedes hat seine Eigenarten. Der Zeo-Max läßt sich beispielsweise leicht handhaben, beschleunigt aber nur langsam. Die Surge fährt schnell an, verfügt aber nur über eine geringe Höchstgeschwindigkeit. Schild- und Schußenergie sind ebenfalls wichtig, denn Waffen sind ein Bestandteil des Spiels. Wer will, kann zwar komplett auf letzteres verzichten, doch er nimmt sich den Spaß, Extras aufzusammeln und diese möglichst schmerzhaft gegen die Konkurrenten einzusetzen. Das Sortiment reicht von Raketen bis hin zu so exotischen Elementen wie dem Wally Warp, der die Gegner zu einem zurückliegenden Teil der Strecke versetzt. Wer die 20 Waffen beherrscht, verschafft sich unschätzbare Vorteile.

Meister aller Klassen

Sie können in verschiedenen Modi trainieren, um neue Rekorde aufzustellen. Anfänger wählen den leichten Schwierigkeitsgrad, Fortgeschrittene testen ihre Fähigkeiten in den beiden höheren. Der wahre Wettkampf findet allerdings im Extrem-Tunier statt. Gestartet wird in der „Atomar"-Liga, es folgen die „Kritische Masse" und die „Kernschmelze". Au weia! Wer am Ende einer Liga auf Platz 1 steht, steigt auf. Wer überall gewinnt, kommt noch in den Genuß eines Duell-Modus, in dem je ein Fahrer auf seinem Spezialparcours geschlagen werden muß. Insgesamt gibt es zwölf Rundkurse. Jede dieser Strecken wartet mit je drei Variationen in Bezug auf Verlauf und Design auf. Wer noch den zusätzlich vorhandenen Spiegel-Modus dazuzählt, hat am Ende sogar 72 verschiedene Strecken. Grafisch setzt XG2 voll auf Geschwindigkeit. Wer einmal mit über 700 GPH die Schallmauer durchbrochen hat, weiß, wovon die Rede ist. Der geniale Jungle-Sound paßt hervorragend zum futuristischen Ambiente und treibt die Motivation noch einmal zusätzlich in die Höhe. Allein die Geräuschkulisse hätte kerniger ausfallen können. Die Steuerung ist simpel und hat nicht mehr viel mit realen Motorrädern gemein. Immerhin gehorcht das Zweirad ohne Murren sofort auf sämtliche Befehle.

Joachim Hesse



Die Liga-Tabelle: Wer fleißig Gegner eliminiert, steht zwangsläufig weiter vorn.



Extras: Die Ionen-Seitenkanone verhindert mit Energiestrahlen das Überholmanöver.



Aufholjagd: Der Flammenwerfer macht schneller und heizt kommenden Hinterleuten ein.



Orientierungsschwierigkeiten nach einem Sprung.

Kommentar

Joachim Hesse

Mit XG2 kommt nun auch die PC-Gemeinde in den Genuß des kurzweiligen Rennvergnügens. Leider merkt man dem Spiel seine Konsolen-Herkunft auf Schritt und Tritt an. Die umständliche Menüführung ist eine Strafe. Wieso muß ich jeden Buchstaben meines Namens einzeln via Drehscheibe auswählen? Pfui! Manche Fahrt endet zudem an einer Wand oder im Abgrund, weil zu wenig der Strecke einsehbar ist. Trotzdem macht XG2 kurzfristig viel Spaß. Die flüssige, schnelle Grafik und der coole Sound spornen Arcade-Freunde wahrlich zu Höhenflügen an.

Extreme G 2

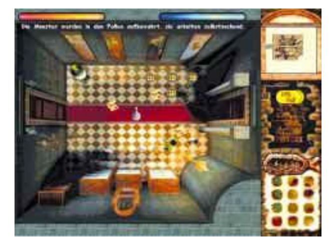
Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, 3D-Karte
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM, Voodoo2-Karte
Grafik:	Direct 3D, Glide, Open GL
Sound/Musik:	Direct Sound, CD Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	Keine Mehrspieler-Option
CD/HD:	21 MB/23 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Probe/Acclaim
Veröffentlichung:	März 1999
USK Altersfreigabe:	Noch ungeprüft

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

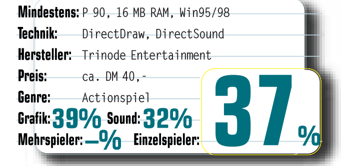
» Genau das Richtige für Geschwindigkeitsjunkies «

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Beta vom 28.12.98
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Nein
Grafik:	79%
Sound:	86%
Mehrspieler:	– %
Einzelspieler:	72%

Mick Monster



Im Schloß von Professor Matrix tummeln sich haufenweise Monster. Bewaffnet mit solch tollen Waffen wie Putzbesen oder Flammenwerfer, ist es Ihre Aufgabe, auf Monsterjagd zu gehen. Der Einstieg ist einfach, die Bedienung kinderleicht und auch der Preis mit unter 40,- DM fair. Grafik und Level-Aufbau hingegen sind eher mäßig und wenig motivierend, so daß Mick Monster allenfalls für Kinder einige Zeit interessant bleibt. **cs**



Mindestens: P 90, 16 MB RAM, Win95/98
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Trinode Entertainment
Preis: ca. DM 40,-
Genre: Actionspiel
Grafik: 39% **Sound:** 32%
Mehrspieler: –% **Einzelspieler:** 37%

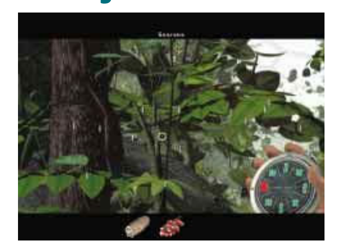
Tunguska



Jack Riley wird hingerichtet und gelangt in eine andere Dimension, in der er sich gegen die Kräfte der Finsternis bewähren muß. Tunguska verbindet Technik in der Alone in the Dark-Tradition mit Beat 'em Up-Elementen: 3D-Render-Grafik mit automatischer Kamera, eintönige Prügeleien und rudimentäre Puzzles kennzeichnen das Gameplay. Negativ fallen die ungenaue Steuerung und ein Mangel an Optionen auf. **ha**

Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Exortus/Project Two
Preis: ca. DM 80,-
Genre: Actionspiel
Grafik: 67% **Sound:** 60%
Mehrspieler: –% **Einzelspieler:** 49%

Biosys



Einsam kämpfen Sie als Professor Russel in der Biosphäre 4 ums nackte Überleben. Im Verlauf des Spiels müssen Sie die Biokuppel vor skrupellosen Geschäftemachern schützen. Auf bewährte Art sammeln und benutzen Sie Gegenstände. Neu ist ein durch Schalter und Regler beeinflußbares Öko-System. Diese komplexe Simulation ist der Pluspunkt von Biosys. Biedere Grafik und Rätsel vergällen ökologisch Uninteressierten das vermeintliche Paradies. **jh**

Mindestens: P 100, 16 MB RAM
Technik: DirectDraw, DirectSound, Midi
Hersteller: Jumpstart/Take 2
Preis: ca. DM 90,-
Genre: Adventure
Grafik: 46% **Sound:** 42%
Mehrspieler: –% **Einzelspieler:** 50%

Ultra Fighters



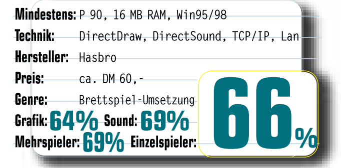
Der Spieler kämpft sich per Jet durch eine futuristische Kampagne, bekommt für erfolgreiche Aufträge Geld und kann sich neue Maschinen kaufen. Wegen der Umsetzung gerät der Shooter zum Durchschnittsprodukt. Die Engine ist langsam, Explosionen und brennende Gegner sehen aus wie Bugs, die arme Landschaftsdarstellung erinnert an Flugsimulatoren. Dazu paßt das Airbus-Gefühl bei der trägen Steuerung der Abfangjäger. **hfr**

Mindestens: P 166, 24 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, D3D, MMX, FF
Hersteller: Interactive Magic
Preis: ca. DM 50,-
Genre: Actionspiel
Grafik: 40% **Sound:** 48%
Mehrspieler: 51% **Einzelspieler:** 48%

Spiel des Lebens

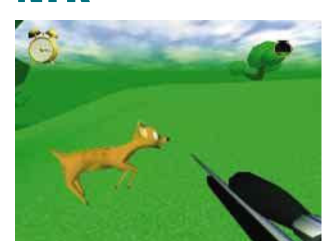


Jetzt können Sie auch am PC gegen den Computer oder menschliche Gegenspieler den amerikanischen Traum von Auto, Familie und tollem Haus nachspielen. Die Umsetzung des Brettspielklassikers ist gelungen und der erweiterte Spiel-Modus ergänzt den klassischen modus um einige spaßige Bonusspielchen. Abwechslungsreiche Musik und nette Render-Sequenzen halten die Spieler bei Laune, lediglich das zu bunte Spielfeld nervt auf Dauer. **cs**

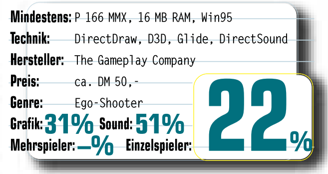


Mindestens: P 90, 16 MB RAM, Win95/98
Technik: DirectDraw, DirectSound, TCP/IP, Lan
Hersteller: Hasbro
Preis: ca. DM 60,-
Genre: Brettspiel-Umsetzung
Grafik: 64% **Sound:** 69%
Mehrspieler: 69% **Einzelspieler:** 66%

NFK



Mit Raketenwerfer & Co. murksen Sie u. a. etliche Bambis und Klopfers ab – es regnet Leichenteile und grünes Blut. Die Opfer sind beschimpfbar: Sätze wie „Komm her, Du kleiner Bastard" klingen wie ein Live-Mitschnitt von einer Tunten-Show für Sado-Maso-Fans. Vordergründig offenbart der schwarzhumorige Jagdshooter fast sati(e)rische Qualitäten. Objektiv betrachtet ist er Müll. Wegen eines Bugs kann sowieso nur bis Level 7 gespielt werden. **hfr**

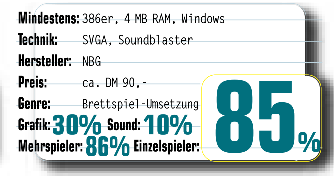


Mindestens: P 166 MMX, 16 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, D3D, Glide, DirectSound
Hersteller: The Gameplay Company
Preis: ca. DM 50,-
Genre: Ego-Shooter
Grafik: 31% **Sound:** 51%
Mehrspieler: –% **Einzelspieler:** 22%

Mephisto Genius 99



Mephisto Genius 99 stützt sich auf eine riesige Datenbank mit Partien bekannter Großmeister und Weltmeister sowie deren Eröffnungen. Theoretisch rechnet der Computer bis zu 16 Züge voraus. Ab einer Tiefe von 8 Zügen nimmt der Vorgang aber extrem viel Zeit in Anspruch. Verstellbare Parameter der Spielweise des Computergegners sorgen für Abwechslung. Für Profis ist der Genius 99 ideal. Anfängern hilft zumindest die Zughilfe in Mehrspieler-Partien. **ag**



Mindestens: 386er, 4 MB RAM, Windows
Technik: SVGA, Soundblaster
Hersteller: NBG
Preis: ca. DM 90,-
Genre: Brettspiel-Umsetzung
Grafik: 30% **Sound:** 10%
Mehrspieler: 86% **Einzelspieler:** 85%

Lamentation Sword



Lamentation Sword ist ein Action-Rollenspiel asiatischer Prägung, in dem Sie den Kampf gegen Satan aufnehmen. Das Programm strahlt durchaus einen exotischen Reiz aus, enttäuscht aber durch recht monotones Gameplay. Ein umständliches Interface, technische Mängel wie hölzerne Animationen und sich überlagernde Texte sowie orthographische Schlampereien en masse bei der Lokalisierung trüben darüber hinaus den Spielspaß. **ha**

Mindestens: P 90, 16 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, DirectSound, CD-Audio
Hersteller: Lomax Software
Preis: ca. DM 70,-
Genre: Rollenspiel
Grafik: 35% **Sound:** 41%
Mehrspieler: 40% **Einzelspieler:** 37%



Mit einem mächtigen Zauberspruch blendet die Party diese Gruppe Goblins


Ein Molotow-Cocktail fügt diesem Feind üble Verbrennungen zu.

Ein Feistes Abenteuer

Rollenspiele sind auch nicht mehr das, was sie mal waren. Dieser Eindruck entsteht angesichts vieler sogenannter Rollenspiele, die aber eigentlich eher ins Genre Action oder Adventure gehören. Letzteres trifft auch auf Rückkehr nach Krondor zu. Als Rollenspiel ist es eine Niete, als Adventure jedoch ganz gut gelungen.

Midkemia, die Fantasy-Welt, in der Rückkehr nach Krondor spielt, ist bis ins letzte Detail in den Romanen von Raymond E. Feist beschrieben. Für das Rollenspiel-Adventure dient diese Welt als Hintergrund. Der Spieler benötigt jedoch keine Informationen vorab, um Rückkehr nach Krondor spielen zu können. Viele Dinge sind für Feiste Bücherwürmer jedoch schon bekannt. Die Handlung von Rückkehr nach Krondor stützt sich wie bereits der Vorgänger Betrayal at Krondor auf den Roman „Dunkel über Sethanon“, spielt jedoch vor „Gefährten des Bluts“. Im Mittelpunkt stehen dabei Squire James alias Jimmy, die Hand, die neue Hofmagierin Jazhira sowie William, der Sohn Pugs. Andere bekannte Helden, wie Tomas, Martin, Nakor und wie sie alle heißen, treten nicht auf. Pug übernimmt die Rolle des Erzählers. Jedes Kapitel beginnt mit einer kurzen Einführung, in der Pug erläutert, was im letzten Abschnitt passiert ist und was die Party demnächst erledigen muß.

Vorgezeichnete Story

In Rückkehr nach Krondor bestimmen Sie die Handlungen von ein bis vier Charakteren. Abhängig von der Story treten Helden Ihrer Gruppe bei und verlassen sie wieder. Der Spieler bestimmt dabei nicht, wie der Charakter aussieht, welche Eigenschaften und Fertig-





William verfolgt in diesem Kapitel mit einigen Soldaten den Mörder seiner Freundin.

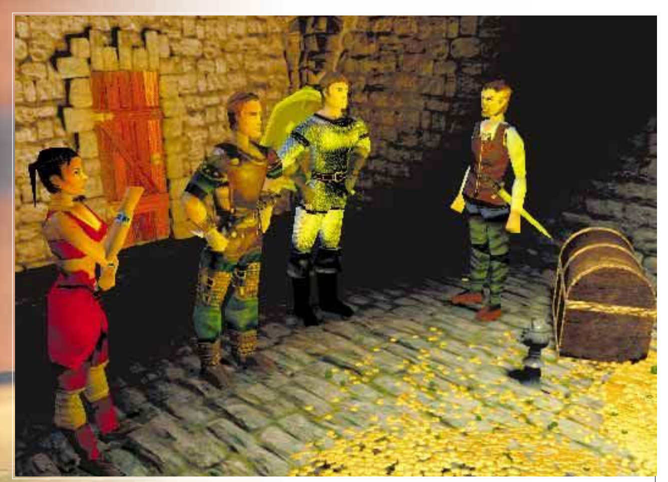


Magie taucht diese Hütte in Dunkelheit. Das Tageslicht im Hintergrund generiert einen tollen Effekt.

keiten er hat oder ob es sich um einen Krieger, Dieb, Priester oder Magier handelt. Einzig und allein bei einem Stufenaufstieg darf der Spieler selbst entscheiden, welche Fertigkeiten seine Charaktere ausbauen dürfen. Ähnlich eingeschränkt ist die Story gestrickt. In den seltensten Fällen gilt es Entscheidungen zu fällen. Normalerweise reicht es, Augen und Ohren offen zu halten, eins und eins zusammenzählen und dementsprechend zu handeln. Denkbare anderen Aktionen sind entweder gar nicht möglich oder führen nicht zum gewünschten Resultat. Im Vordergrund steht also ganz klar ein lineares Adventure, das sich notfalls, wenn ein Rätsel zu schwierig ist oder ein wichtiger Hinweis fehlt, auch durch systematisches Vorgehen und das „Trial & Error“-Prinzip lösen läßt.

Schwatzhafte Persönlichkeiten

Glanzstück von Rückkehr nach Krondor sind die Konversationen. Obwohl nur in wenigen Fällen der Spieler die Qual der Wahl zwischen bestimmten Gesprächsthemen hat und diese nach dem Multiple-Choice-Verfahren aussucht, sind die Unterhaltungen das wichtigste Element im Spiel. Von wenigen Ausnahmen abgesehen werden sämtliche Dialoge gesprochen. Die Qualität der Sprachausgabe der getesteten englischen Version ist sehr hoch. Zur Unterstützung gestikulieren die Charaktere dazu passend, was alle Konversationen sehr realistisch wirken läßt. Angesichts der Wichtigkeit der Sprachausgabe, die auch durch abwechslungsreiche Dialekte und Slangs begeistern kann, ist das Original jedoch nur Spielern mit sehr guten Englischkenntnissen zu empfehlen. Ansonsten sollten Sie sich bis April gedulden, dann erscheint die deutsche Version. Rückkehr nach Krondor erstellt automatisch ein Journal mit allen gefundenen Hinweisen, die sich jederzeit wieder abrufen lassen. Natürlich liegt dies auch wieder nur gesprochen und nicht als Text vor. Immerhin hilft das Journal in vielen Fällen, wenn man, wie von etlichen Adventures gewohnt, an einer Stelle festhängt.



Die Party hat den Piratenschatz gefunden. Das mächtige magische Artefakt „Die Träne der Götter“ ist aber nicht dabei.

Raymond E. Feist

Raymond E. Feist, Schöpfer der Fantasy-Welten Midkemia und Kelewan, Autor der zugehörigen Serien „Die Midkemia-Saga“, „Die Kelewan-Saga“ und „Die Schlangenkrieg-Saga“, hat nicht zum ersten Mal sein unumstrittenes Talent in ein Computerspiel mit einbringen können. Schon in „Betrayal at Krondor“ durften die Spieler durch Midkemia streifen. Letzteres ist übrigens im November auch als Buch erschienen. Das Taschenbuch (englische Originalfassung „Krondor, the Betrayal“: ISBN: 0-00-648334-8) gibt es ab Mai. Betrayal at Krondor war zweifelsfrei ein gutes, aber sicher nicht herausragendes Rollenspiel. Besonders mit der Umsetzung und der grafischen Darstellung der Welt zeigte sich Feist nicht zufrieden. Dem ebenfalls von Sierra veröffentlichten Nachfolger „Betrayal at Antara“ hingegen fehlte die reiche Story und Hintergrundwelt von Raymond E. Feist ganz, da er mit diesem Spiel nichts zu tun hatte. „Rückkehr nach Krondor“ ist also der einzige offizielle Nachfolger, bei dessen Entstehung Feist sehr viel stärker involviert war als bei „Betrayal at Krondor“. Vorkenntnisse über die Fantasy-Welt Midkemia sind übrigens nicht nötig, um das Spiel in vollen Zügen zu genießen. Wer jedoch die Midkemia-Saga und die Schlangenkrieg-Saga gelesen hat, versteht etwas mehr von den Hintergründen. Nebenbei bemerkt: Es lohnt sich. Schließlich hat sich Raymond E. Feist seinen Ruf als zweiter Tolkien nicht umsonst erworben…

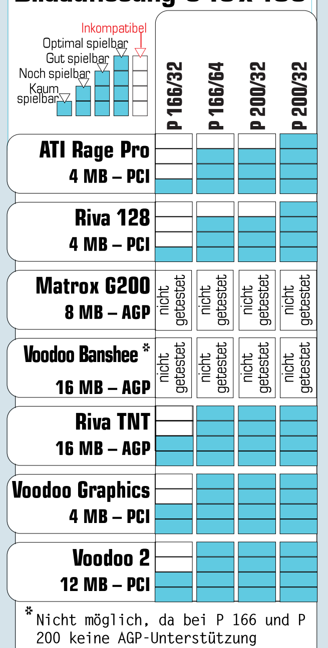
Rückkehr nach Krondor

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Ab der Mindestvoraussetzung von einem P 166 mit 32 MB RAM läuft Rückkehr nach Krondor schon halbwegs anständig. Auffallend war, daß sich auf schnelleren Rechnern die Performance kaum verbesserte. Die einzige Auflösung von 640x480 in Direct3D bringt selbst ältere und langsamere Grafikkarten kaum in Verlegenheit. Bestenfalls 64 MB RAM machten sich positiv bemerkbar und verkürzten die Wartezeiten auf ein erträgliches Maß.

Bildauflösung 640x480



*Nicht möglich, da bei P 166 und P 200 keine AGP-Unterstützung

Pro & contra

- (+) Sprachausgabe in fast allen Dialogen
- (+) Großartige Story
- (+) Einteilung in Spielabschnitte
- (+) Strategischer Kampf in Runden
- (+) Gelungene 3D-Grafik
- (+) Starke Atmosphäre
- (–) Umständlicher Perspektivenwechsel
- (–) Keine genretypischen Freiheiten
- (–) Teilweise hoher Schwierigkeitsgrad
- (–) Teilweise lange Ladezeiten

Sound & Musik

Die Hintergrundmusik paßt sich dem Geschehen dynamisch an. Nach einiger Zeit fehlt es ihr jedoch an Abwechslung. Aber auch ohne Musik ist es alles andere als still in Midkemia. Wasser rauscht, Kinder schreien und Vögel zwitschern. Wirklich gut gelungen ist die Sprachausgabe. Fast jeder Dialog wird komplett gesprochen. Dies ist auch der Hauptgrund, warum Rückkehr nach Krondor auf zwei CDs erscheint.

Steuerung

Per Maus oder Cursortasten steuert der Spieler seine Party. Die Kamera springt dabei automatisch um und sollte so eine sinnvolle Darstellung ermöglichen. Manchmal klappt das allerdings nicht ganz. Ausgänge sind teilweise im sichtbaren Ausschnitt nicht angezeigt oder die Perspektive wechselt nicht, obwohl sich die Party schon am äußersten Rand befindet und kaum noch zu sehen ist. Davon abgesehen sind die Steuerung und die Menüführung gut gelöst.

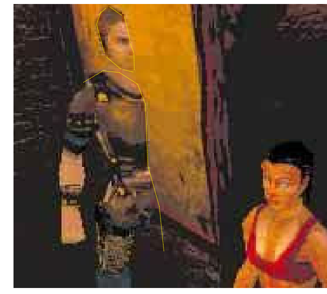
Installation

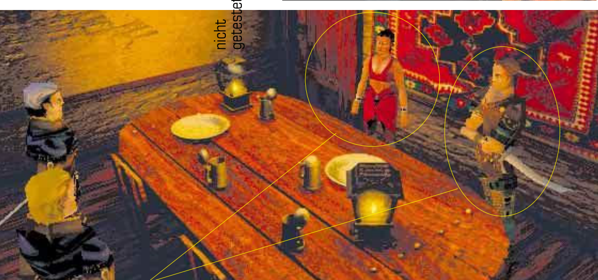
Drei unterschiedliche Installationsgrößen erlauben Installationen zwischen 200 MB bis 500 MB. In der Minimalinstallation sind die Ladezeiten noch deutlich länger. Es lohnt sich also in jedem Fall, eine Maximalinstallation durchzuführen. Eine Vollinstallation existiert nicht.

Ladezeiten, gemessen mit einem 24xCD-ROM:
Minimalinstallation (200 MB): Lang
Standardinstallation (260 MB): Mittel
Maximalinstallation (500 MB): Mittel

Grafik

Schlecht:
Zahlreiche Clipping-Fehler sind unschön, stören aber nur geringfügig. Die teilweise idiotische Perspektivenwahl jedoch nervt und frustriert, weil so wichtige Details verborgen bleiben, nicht angeklickt werden können und die Steuerung unnötig erschweren.





Gut: Gestik und Mimik der Charaktere bei Unterhaltungen und in den Gefechten sind liebevoll gestaltet. Die Grafik generiert eine hervorragende Atmosphäre, die perfekt zu den einzelnen Szenen paßt. Das erste Spiel mit echter Midkemia-Atmosphäre.

Vergleich

Rückkehr nach Krondor ist sehr geradlinig und läßt dem Spieler kaum Freiheiten. Zudem sind die strategischen Kämpfe in Baldur's Gate etwas anspruchsvoller. King's Quest VIII kann im Vergleich zu Rückkehr nach Krondor mit einer hervorragenden Steuerung und frei wählbaren Kamera-Perspektiven brillieren. Im Gegensatz zu Dark Earth kann der Spieler dafür in Rückkehr nach Krondor zumindest überall Spielstände anlegen und steht nicht unter Zeitdruck.

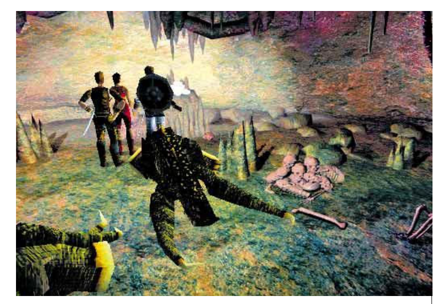
Baldur's Gate	88%
King's Quest VIII	86%
Rückkehr nach Krondor	83%
Dark Earth (abgewertet)	80%

Lichtblick für Rollenspieler

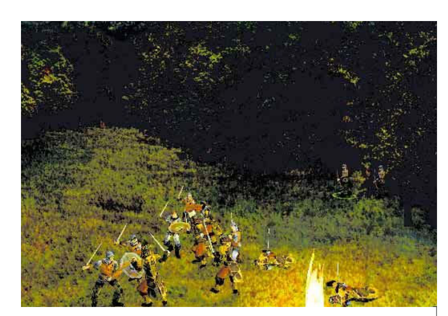
Je nach Aktion und Verhalten der Party gewinnt diese an Erfahrung. Größtenteils geschieht das in den Kämpfen. Wann immer ausreichend Erfahrungspunkte für eine höhere Stufe zusammenkommen, darf der Spieler seine Charaktere nach eigenen Wünschen fortbilden. Die grundlegenden Eigenschaften bleiben dabei unberührt, nur die Fertigkeiten steigen an. Dazu gehören Kampffähigkeiten wie Verteidigen, Umgang mit diversen Waffen oder die Fähigkeit, Fallen zu entschärfen und Schlösser mit Dietrichen zu knacken. Magier und Priester widmen sich außerdem dem Studium in sechs verschiedenen Zauberschulen, denen sie anschließend ihre Zaubersprüche verdanken. Je nach Ausprägung einer solchen Fertigkeit beeinflußt das viele Möglichkeiten und erreichbare Hinweise im Spiel. Eine verschlossene, durch Fallen gesicherte Kiste könnte beispielsweise wichtige Informationen enthalten. Wenn aber niemand in der Party über die passende Öffnen-Fähigkeit verfügt oder einen Zauberschlüssel im Rucksack hat, sieht es schlecht aus. Normalerweise existieren jedoch Hinweise in ausreichender Zahl, um alle Rätsel durch Logik zu lösen, auch wenn man den einen oder anderen davon ganz gerne übersieht.

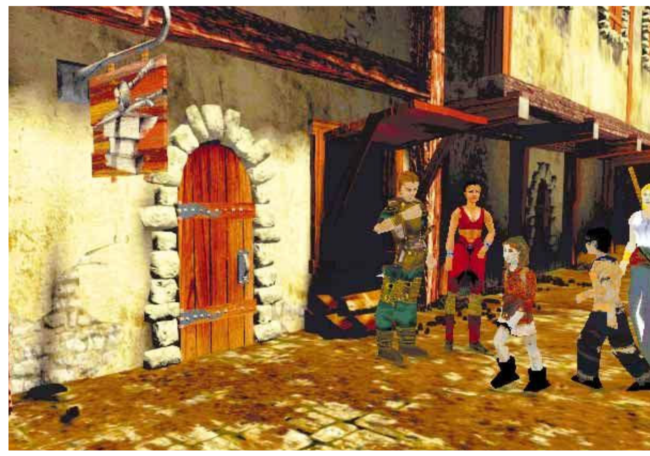
Strategischer Schlachtplan

Unendlich viele Zufallsbegegnungen und zahllose von der Story vorgesehene Kämpfe sind ein wichtiger Bestandteil von Rückkehr nach Krondor. Je nach Geschwindigkeit und Reaktion der Charaktere wählen Computergegner und Spieler ihre Aktionen. Das Kampfsystem ist strikt rundenbasiert. Eine riesige Optionsvielfalt verleiht dem Ganzen einen hohen taktischen Anspruch. Mit etwas Glück und der richtigen Strategie sind die Kampfsequenzen kein Problem – vorausgesetzt, der Spieler hat seine Charaktere


Im Kanalsystem unter Krondor leben diese beiden gefährlichen Monster.


Im Palast informiert Squire James Prinz Arutha über die Fortschritte der Party.


Ein Trupp Soldaten mit Bogenschützen greift das Lager dieser Banditen an.


Am Tag herrscht in jedem Viertel Krondor reges Treiben. Bürger gehen ihrer Arbeit nach und Kinder spielen auf der Straße.

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Als Fantasyfan und stolzer Besitzer sämtlicher Romane von Raymond E. Feist bin ich von der Darstellung Midkemias fasziniert, die erstmals ganz der Vorstellung entspricht. Die phantastische Story und die Atmosphäre zogen mich sofort in ihren Bann. Als passionierter Rollenspieler hätte ich noch mehr genretypische Elemente bevorzugt und mir zumindest etwas mehr Bewegungsfreiheit im Spiel gewünscht. Trotz meiner persönlichen Abneigung gegen Adventures konnte mich Rückkehr nach Krondor vollauf begeistern, auch wenn die Steuerung teilweise nervt und frustriert.

Kommentar

Herbert Aichinger

Hardcore-Rollenspiele sind eigentlich nicht so mein Ding, und so kam mir die Rückkehr nach Krondor wahrscheinlich mehr entgegen als dem Kollegen Geltenpoth – ich kann mit der starken Betonung der Adventure-Elemente sehr gut leben. Das neue Feist-Werk glänzt durch eine ungeheuer dichte Atmosphäre, die in erster Linie von der epischen Story und der genialen Optik lebt. Leider reißen einen jedoch besonders die mißglückte Kameraführung und die daraus resultierenden Tücken der Steuerung immer wieder unsanft aus diesem üppigen Fantasy-Traum, so daß ich die Rückkehr nach Krondor „nur" als ein gutes Adventure-Rollenspiel betrachte.

ihren Fähigkeiten entsprechend fortgebildet und ausgerüstet. Allerdings ist es leider nicht möglich, während einer Schlacht das Spiel zu speichern oder mit seiner Party zu flüchten. Bekommt ein Charakter zu viel auf die Mütze, scheidet er bewußtlos aus dem Kampf aus. Gewinnen Sie dennoch die Schlacht, steht er wieder mit all seinen Fähigkeiten zur Verfügung, ist aber noch ein bißchen schwach auf den Beinen. Sollte es den Gegnern jedoch gelingen, die ganze Party zu besiegen, können Sie den kompletten Kampf wiederholen und eine andere Strategie versuchen oder auf mehr Glück hoffen.

Ganz neue Aussichten

Größtes Manko von Rückkehr nach Krondor ist die verzwackte Steuerung. Normalerweise genügt ein Mausklick, um die Party zu bewegen, ein Objekt zu benutzen, sich mit einer Person zu unterhalten oder das Charaktermenü zu öffnen. In manchen Fällen zeigt jedoch die automatische Perspektive nicht den gewünschten Gegenstand oder die benötigte Tür auf dem Bildschirm an. Normalerweise helfen hier die Cursortasten, mit denen sich der Hauptcharakter alternativ zur Maus bewegen läßt. Manchmal reicht es auch, die Kamera-Ansicht manuell umzustellen. Leider existiert aber nicht zu allen Locations eine zweite Perspektive. Die häufigen Clipping-Fehler sind zwar nicht besonders schön, aber zumindest stören sie den Spielverlauf nicht, zumal die Grafikmaschine zwar niemanden vom Hocker reißt, für das in dieser Hinsicht wenig verwöhnte Genre aber ordentliche Arbeit leistet.

Alexander Geltenpoth


Zahllose Konversationen wie diese stehen im Mittelpunkt.


Die Party steht am Rand, doch die Perspektive wechselt nicht.

Rückkehr nach Krondor

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	P 200, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D, Software
Sound/Musik:	DirectSound, Midi
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	1.200 MB/200-500 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Sierra
Veröffentlichung:	April ´99
USK Altersfreigabe:	Ab 12 Jahre

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

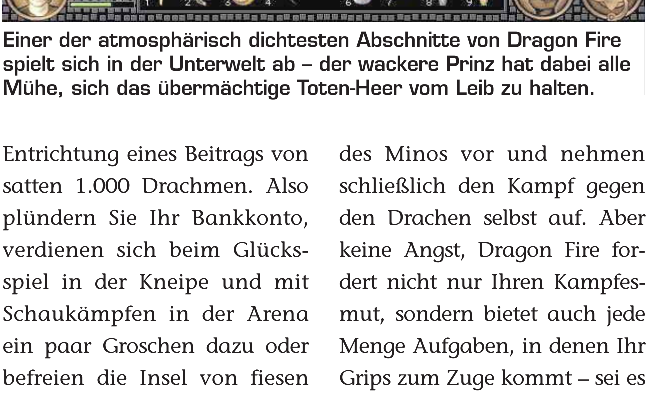
» Geniale Story, tolle Atmosphäre, aber Mängel bei der Steuerung «

Genre:	Rollenspiel-Adventure
Testversion:	englische Version 1.06
Steuerung:	Mangelhaft
FFeedback:	–
Grafik:	80%
Sound:	79%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	83%

Ein glorreicher

Die Tendenz zur Aufweichung der Genre-Grenzen nahm im letzten Jahr immer deutlichere Züge an. Vorreiter in dieser Hinsicht war seit 1989 Sierras Quest for Glory-Reihe, die auf interessante Weise Adventure- und Rollenspiel-Elemente miteinander verquickte. Mit Dragon Fire findet die traditionsreiche Serie nun voraussichtlich ihren Abschluß.

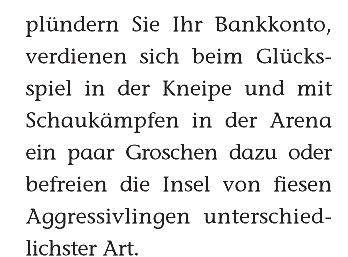
Die Bewohner der Insel Marete sind wirklich vom Unglück verfolgt: Vor Jahren machte ein wilder Drachen die Gegend unsicher und konnte nur mit Hilfe von magischen Säulen wieder in seine Höhle verbannt werden. Wenig später fällt der König der Insel einem Mordanschlag zum Opfer. Als der Attentäter eine der Säulen mit dem Herrscherblut besudelt, beginnt das feuerspeiende Ungeheuer seinen Amoklauf von neuem. Schnellstens muß ein neuer Herrscher für Marete gefunden werden, der heldenhaft genug ist, um dem blutigen Treiben Einhalt zu gebieten. Mehrere Anwärter auf den Thron stellen sich den harten Herausforderungen der sieben „Rites of Rulership“, um sich als des Herrscheramtes würdig zu erweisen.



Einer der atmosphärisch dichtesten Abschnitte von Dragon Fire spielt sich in der Unterwelt ab – der wackere Prinz hat dabei alle Mühe, sich das übermächtige Toten-Heer vom Leib zu halten.

Helden-Training

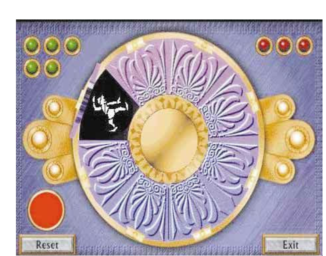
Als Prinz von Shapeir wollen auch Sie an dem Wettstreit um den Thron von Marete teilnehmen. Sie quartieren sich in einem kleinen Wirtshaus am Rande der Stadt Silmaria ein und versuchen zunächst, von den Einheimischen Genaueres über die seltsamen Vorgänge auf der Insel zu erfahren. Sie rüsten sich so gut wie möglich für die bevorstehenden Strapazen, trainieren Ihre Körperkräfte und – je nach gewählter Charakterklasse – Ihr Geschick mit der Waffe, Magie oder als Dieb. Außerdem brauchen Sie dringend Geld, denn die Grundvoraussetzung für die Teilnahme an den Rites of Rulership ist die Entrichtung eines Beitrags von satten 1.000 Drachmen. Also plündern Sie Ihr Bankkonto, verdienen sich beim Glücksspiel in der Kneipe und mit Schaukämpfen in der Arena ein paar Groschen dazu oder befreien die Insel von fiesen Aggressivlingen unterschiedlichster Art.



Hart auf hart

Fühlen Sie sich schließlich stark genug für die übermenschlichsten Heldentaten, treten Sie in den Rites of Rulership gegen mehrere Mitbewerber zum Kampf um die Königskrone an. Von diesem Moment an ist Ihnen nur noch wenig Ruhe vergönnt: Unmittelbar nacheinander müssen Sie Ihren Heldenmut und Witz in sieben kräftezehrenden Unter-Abenteuern beweisen: Sie befreien im Alleingang ein Fischerdorf, in dem es vor feindlichen Söldnern nur so wimmelt, schlagen sich mit der dreiköpfigen Hydra herum, wagen einen Abstecher in die gespenstische Unterwelt, dringen in den schwerbewachten Palast des Minos vor und nehmen schließlich den Kampf gegen den Drachen selbst auf. Aber keine Angst, Dragon Fire fordert nicht nur Ihren Kampfesmut, sondern bietet auch jede Menge Aufgaben, in denen Ihr Grips zum Zuge kommt – sei es nun bei der Konstruktion eines Heißluftballons oder beim Knacken eines explosiven Sicherheitsschlosses. Selbst die

Fakten
- ca. 30 Stunden Spielzeit
- 4 Charakterklassen (Kämpfer, Magier, Dieb, Paladin)
- Charakter-Importfunktion
- Echtzeitkämpfe
- Kein Multiplayer-Modus
- Keine 3D-Beschleuniger-Unterstützung
- Orchester-Soundtrack



Wirklich nervige Puzzles, die am Geduldsfaden des Spielers zerren, sind in Dragon Fire selten, doch dieses Memory-artige Schloß an einer Schatzkiste gehört eindeutig dazu.

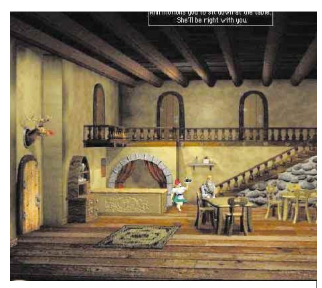

Bevor Sie in den Tiefen des Meeres zur versunkenen Stadt Atlantis vordringen können, müssen Sie erst einmal schwimmen lernen.

Abgang?



Immer wieder treffen Quest for Glory-Veteranen auf bekannte Charaktere aus früheren Spielen. Im Kampf gegen die Hydra bekommt man beispielsweise Unterstützung von Elsa von Spielburg.


Durch Schaukämpfe in der Arena von Silmaria kann man sowohl seine Charakterwerte steigern als auch durch Preisgelder und Wettprämien seinen Geldbeutel füllen.


In dem kleinen Gasthaus von Silmaria macht der Prinz von Shapeir des öfteren Station, um neue Kräfte zu tanken und von den bizarren Kompositionen des Küchenchefs zu kosten.

Romantiker unter Ihnen wurden nicht vergessen: Im Lauf des Spiels darf der tapfere Prinz gar eine holde Maid zum Traualtar führen.

Enttäuschende Technik

Während sich die Designer also in Sachen Hintergrundgeschichte und bei der Vielfalt prägnanter Charaktere einiges einfallen ließen, bleibt Quest for Glory V technisch deutlich hinter den Erwartungen zurück. Die Grafik bietet nur die Auflösung 640x480 an – das hat u. a. zur Folge, daß die Charaktere allmählich zu unschönen Pixelhaufen verschwimmen, je weiter sie sich in den Hintergrund bewegen – in den meisten Fällen sind sie auf dem Bildschirm ohnehin zu klein dargestellt, was sich besonders in den Kampfsequenzen unangenehm bemerkbar macht und zudem die Identifikation mit dem Helden erschwert. Regelrecht unbrauchbar ist die Kampfsteuerung über den Ziffernblock der Tastatur – kaum ein Spieler wird hier nicht auf die wesentlich komfortablere Maus zurückgreifen wollen. Ein glücklicheres Händchen hatte man bei Sierra mit der stimmungsvollen Musik zu Dragon Fire, die perfekt mit der Fantasy-Atmosphäre des Spiels harmoniert.

Herbert Aichinger

Kommentar

Herbert Aichinger

Eigentlich habe ich mir von Dragon Fire mehr erwartet. Lori Coles Story ist spannend und bietet mit ihren verschiedenen Schauplätzen hinreichend Abwechslung. Doch wiederholen sich viele Vorgänge zu oft und die langen Wege, die man in Silmaria ständig zurücklegen muß, nerven auf Dauer. Der Witz der Dialoge wirkt bemüht und wird wohl nur bei hartgesottenen Fans ein Lächeln hervorzaubern können. Die größten Schwachpunkte sind jedoch die altertümliche Grafik, die mißlungene Tastatursteuerung im Kampf-Modus und ein paar ärgerliche Bugs. Trotz allem hat mir Quest for Glory V nach einer „Eingewöhnungsphase“ Spaß gemacht. Primär dürfte der Titel diejenigen unter Ihnen ansprechen, die die Vorgänger auch schon mochten.

Quest for Glory V

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PII 333, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	1.200 MB/600 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Sierra FX/Cendant
Veröffentlichung:	Februar
USK Altersfreigabe:	ab 12 Jahre

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Adventure/RPG
Testversion:	US-Version 1.0
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	-
Grafik:	63%
Sound:	73%
Mehrspieler:	-
Einzelspieler:	72%

» Wer nicht Fan der Serie ist, sollte erst mal probespielen «

Zur Plage der Nation

Herzlich willkommen im Leben einer Ameise. Sie sind drei Zentimeter groß, ein Regenwurm sieht aus wie das Monster von Loch Ness, Wespen sind so gewaltig wie eine Boeing 747 und ein paar Grashalme kommen Ihnen wie ein riesiger Wald vor...

Computerspiele zu Kinofilmen gibt es einige, die meisten erscheinen aber frühestens einige Monate nach Filmstart und sind von der Qualität her eher dürftig. Mit A Bug's Life geht Entwickler Disney Interactive mal einen neuen Weg. Bevor der gleichnamige Kinofilm in Deutschland anläuft, steht das Spiel schon in den Händlerregalen.

Nur eine kleine Ameise

Sie schlüpfen in die Rolle der winzigen Ameise Flik und haben die Aufgabe, im Verlauf der insgesamt 15 Levels eine respektable Ameisenarmee anzuheuern. Jene gilt es auf den heroischen Kampf gegen den tyrannischen Grashüpfer Hopper vorzubereiten und diesen schließlich zu besiegen, um die Königin der Kolonie zu retten.

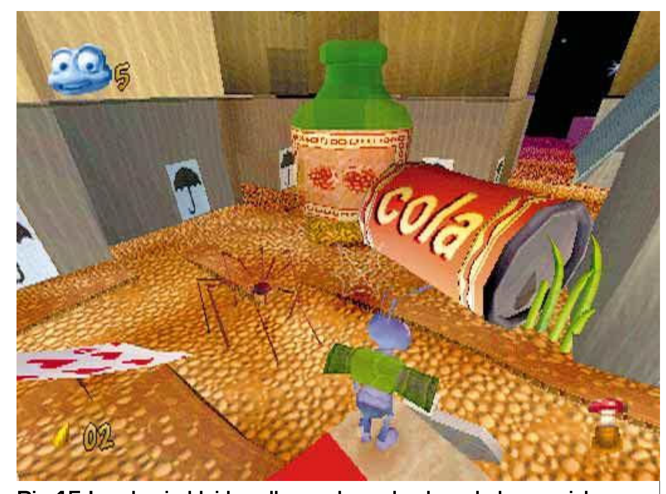
Vorsicht Kamera

In den 15 Hauptlevels und diversen Bonus-Levels erkunden Sie die seltsame Umgebung, lösen dabei mehr oder weniger stupide Rätsel (Spinnen mit Brombeeren bewerfen, mit einem Pusteblumenschirmchen einen Berg hinabgleiten) und rekrutieren nebenbei andere Insekten, die Ihnen helfen sollen, das Spielziel zu erreichen. Geboten wird leider nur 3D-Durchschnittsgrafik mit einer maximalen Auflösung von 640x480 Bildpunkten ohne 3Dfx-Support und auch die Steuerung ist mehr als dürftig. Größtes Manko – von einigen Clipping-Fehlern einmal abgesehen – ist jedoch die völlig mißratene Kameraführung. Diese kleine Ameise stellt absolut keine Gefahr für Croc 3D dar.

Christian Sauerteig



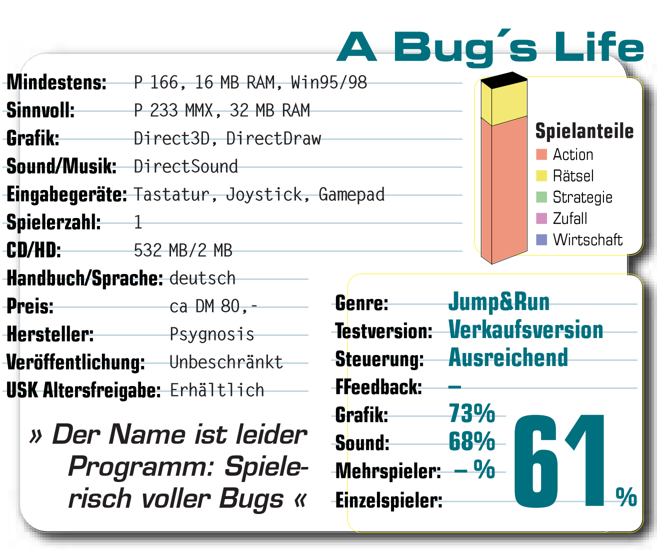
Auch bei der höchsten Auflösung kommt es zu Verpixelungen.



Die 15 Levels sind leider alles andere als abwechslungsreich.


Mit verschiedenen Waldbeeren setzt sich Flik zur Wehr.

A Bug´s Life



Mindestens:	P 166, 16 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	P 233 MMX, 32 MB RAM
Grafik:	Direct3D, DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Gamepad
Spielerzahl:	1
CD/HD:	532 MB/2 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch
Preis:	ca DM 80,-
Hersteller:	Psygnosis
Veröffentlichung:	Unbeschränkt
USK Altersfreigabe:	Erhältlich

Genre:	Jump&Run
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	–
Grafik:	73%
Sound:	68%
Mehrspieler:	– %
Einzelspieler:	61 %

» Der Name ist leider Programm: Spielerisch voller Bugs «



Kommentar

Christian Sauerteig

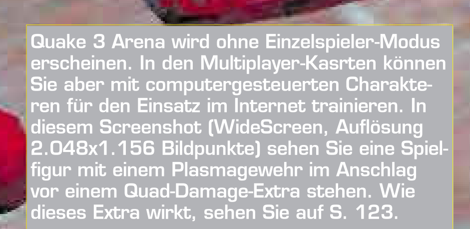
Die Grafik sieht ja ganz putzig aus, zu Beginn ist es auch noch ganz spaßig, die Umwelt mal aus Sicht einer Ameise kennenzulernen. Aber nach einiger Zeit gehen einem mindestens zwei Dinge gehörig auf die Nerven: zum einen die schlechte Steuerung, zum anderen die wirklich hundsmiserable Kameraführung, die mich mehrmals in Versuchung brachte, dem lieben Flik mit einer schnöden Dose Insektenspray den Garaus zu machen. Obendrein stellt der mäßige Schwierigkeitsgrad für erfahrene Spieler keine großartige Herausforderung dar.

Das dritte Beben

Die DFÜ-Netzwerkverbindung wählt, Ihr Benutzername und Ihr Paßwort werden vom Internet-Einwahlknoten akzeptiert. Sie sind endlich „online"! Das neumodische Zauberwort hat PC-Spielern aber neben den Verlockungen des World Wide Web noch viel, viel mehr zu bieten.

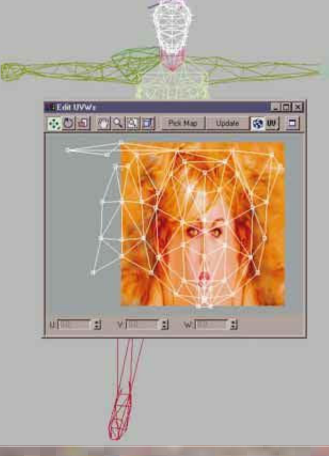
Schon in den vergangenen Jahren hat sich eine kleine, technikverliebte Subkultur zu der heute sehr lebhaften Onlinespiel-Szene mit verschiedenen Liga-Modi und Spielsaisons gemausert. Mittlerweile können Sie fast zu jedem Spiel, das eine Multiplayer-Option anbietet, bundesweit Gleichgesinnte treffen, die sich gerne zu einem Match einfinden. Sinkende Telefongebühren, schnellere Internetverbindungen und die immer abwechslungsreicheren Spielprinzipien werden die Onlinespiel-Gemeinde in den nächsten Jahren weiter anwachsen lassen. Auf den nächsten Seiten zeigen wir den besonderen Reiz, der sich ergibt, wenn Sie nicht mehr nur gegen die CPU-Maschine, sondern gegen reale Personen auf der anderen Seite der Telefonleitung um die Wette spielen, am Beispiel der interessantesten, für 1999 geplanten 3D-Actionspiele.

Kein Entwickler hat dieses Genre so geprägt wie id Software. Mit ihren richtungsweisenden Grafik-Technologien eröffneten die Kalifornier zu Beginn der 90er Jahre ein neues Software-Kapitel und trieben die realistische Darstellung digitaler 3D-Welten immer weiter voran.



Quake 3 Arena wird ohne Einzelspieler-Modus erscheinen. In den Multiplayer-Kasrten können Sie aber mit computergesteuerten Charakteren für den Einsatz im Internet trainieren. In diesem Screenshot (WideScreen, Auflösung 2.048x1.156 Bildpunkte) sehen Sie eine Spielfigur mit einem Plasmagewehr im Anschlag vor einem Quad-Damage-Extra stehen. Wie dieses Extra wirkt, sehen Sie auf S. 123.





Den Charakteren können wie schon in den Vorgängerspielen neue Oberflächen, sog. „Skins", verpaßt werden. Durch den komplexeren Aufbau der 3D-Figuren-Modelle wird dafür aber wesentlich mehr Detailarbeit nötig sein.

Quake 3 Arena soll id's erfolgreiche Historie in diesem Jahr fortsetzen und bleibt seinem puristischen Spielprinzip treuer denn je.
Während sich der Name nur wenig von denen der Vorgänger unterscheidet, tut es das Spiel umso mehr. Der konzeptionelle Ansatz, der ihm zugrunde liegt, ist so konsequent wie einleuchtend. Das Team um Chefprogrammierer John Carmack will sich auf das konzentrieren, was seine bereits vor Jahren veröffentlichten Programme bis heute so populär macht: das Multiplayer-Spiel. Ursprünglich war auch Quake 3 Arena wie seine Vorgänger als ein normales PC-Spiel mit zusätzlicher Mehrspieler-Option gedacht. Die schnell wachsende Zahl an Spielern mit Internet-Anschluß bewog id Software aber zu einem gewagten Schritt: Quake 3 Arena wird auf den herkömmlichen Einzelspieler-Modus verzichten. Als Spieler bewegen Sie sich nicht mehr von A nach B durch einzelne Levels und bekämpfen computergesteuerte Monster. Stattdessen erhalten Sie eine Sammlung von in sich geschlossenen 3D-Welten, die sogenannten „Maps“, in denen Sie sich mit anderen Teilnehmern im Netzwerk zusammenfinden, um gegeneinander anzutreten. Die implementierten Computergegner sollen sich zwar „menschlich“ verhalten, werden aber nie die ganze Bandbreite an Spielstrategien aufbieten können. Sie dienen demnach nur einem grundlegenden Training.

Extraportionen: Die Power-Ups*

Quad Damage
Entgegen früherer Versionen wird die Schadenswirkung mit diesem Extra nur noch verdreifacht. Die Spielfigur umfließen zuckende Elektroblitze, die sie in bläuliches Licht tauchen.

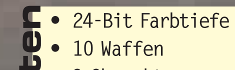
Invisibility
Wie in dem Spielfilm „Predator“ wird die Spielfigur nahezu völlig unsichtbar. Lediglich auf kurze Distanz lassen sich die verschwommenen Umrisse erkennen.

Regeneration
Dieses Power-Up dient zur Wiederherstellung der Gesundheit. Bis zum Stärke-Wert 100 regeneriert sich die Spielfigur mit 15 Einheiten/Sekunde, bis zum Wert 200 mit 5 Einheiten/Sekunde.

Flight
Noch nicht ganz sicher ist, ob die kurzzeitige Flugfähigkeit wirklich eingebaut werden soll. Sie funktioniert ähnlich wie ein Jetpack und beeinflußt das Spiel natürlich beträchtlich.

Personal Transporter
Das mobile „Beam-Feld“ trägt die Spielfigur mit sich herum, bis es aktiviert wird und sie dann – zufällig ausgewählt – an einen der normalen Transport-Punkte materialisiert.

*Die Wirkung aller Sondergegenstände hält für 30 Sekunden an.



Fakten

- 24-Bit Farbtiefe
- 10 Waffen
- 3 Charakterklassen
- Unterschiedliche Nebeldichten
- Gekrümmte Oberflächen
- Spiegelungen



Erstmals werden gekrümmte Oberflächen eingesetzt, mit deren Hilfe die 3D-Umgebung organisch wirkt. Die Seitenwände dieses Ganges sind animiert und wirken so wie ein lebendiger Schlund.



Das Plasmagewehr verschießt seine Munition mit vielen Grafikeffekten (siehe S. 122). Der Hintergrund erinnert mit Kabelschächten und Deckenbeleuchtung stark an das Vorgängerspiel.

Neu und bewährt: Die Bewaffnung

Machine Gun
Im momentanen Entwicklungsstand noch als Standardwaffe geplant, richtet sie etwas mehr Schaden an als in den Vorgängerspielen.

Super Shotgun
Die bekannte doppelläufige Schrotflinte erziehlt nur etwa 80% ihrer früheren Wirkung, besitzt aber eine 50% höhere Schußrate.

Grenade Launcher
Auch der Granatenwerfer verschießt seine Projektile schneller als bisher und zudem kann man diese kontrollierter auf- und abprallen lassen.

Plasma Gun
Die Plasmagewehr war bereits in id's erster Spiel-Serie im Einsatz. Seine Plasmakugeln haben jetzt beim Aufprall einen Wirkungskreis.

Rocket Launcher
Die klassische id Software-Waffe orientiert sich in Sachen Schußgeschwindigkeit und Schadenseffekt am ersten Spiel der aktuellen Serie.

Rail Gun
Der bereits aus dem letzten 3D-Spiel bekannten Strahlenwaffe wird von den Designern für den dritten Teil eine leicht erhöhte Schußfrequenz zugestanden.

BFG
Völlig neu ist die Strahlenkanone. Im Stil der Rail Gun schießt sie so schnell wie ein Maschinengewehr und verursacht beim Aufprall Explosionen.

Lightning Gun
Der aus dem ersten Spiel der aktuellen Serie bekannte Blitzstab wurde leicht modifiziert. Die Höhe des Schadens richtet sich nach der Verweildauer des Elektro-Strahls auf dem Ziel.

Flame Thrower
Neu eingeführt, sehr wirksam auf nahe und mittlere Distanz. Er kommt Spielern mit langsamer Internetverbindung zugute.

Farben, Licht und Nebel

Neben der Technologie der schnellen Netzwerk-Datenübertragung ist id Softwares zweites Aushängeschild stets die Grafik gewesen. Mitte letzten Jahres haben die amerikanischen 3D-Experten aber durch Epic (Unreal) und Valve (Half-Life) starke Konkurrenz bekommen. Seitdem fragt sich die halbe Spielewelt, mit welchen optischen Aha-Erlebnissen id Software nun den Grafik-Thron zurückerobern will. Wir haben mit einigen amerikanischen Spielern und Journalisten gesprochen, die bereits Gelegenheit hatten, Quake 3 Arena in den Büros von id Software ausgiebig probezuspielen. Darunter Steve Gibson, der unter www.shugashack.com eine bekannte WWW-Seite über 3D-Spiele betreibt: „Beim ersten Anblick war meine Reaktion: `Wow!´ Der Anstieg der grafischen Qualität sticht einem sofort ins Auge. Sicherlich, auch Half-Life und Unreal benutzen größere Farbtiefen (16 Bit und 24 Bit = 65.000 und 16,7 Millionen Farben, Anm. d. Red.), aber die Bildqualität ist nicht zu vergleichen." In Quake 3 Arena werden folgende Verbesserungen Eingang finden: 24 Bit Farbtiefe, gekrümmte Oberflächen, verschiedene Nebeldichten, Spiegelungen und eine wesentlich höhere Anzahl berechneter Polygone. Insbesondere der Darstellung und der Animation der Spielfiguren kommen die leistungsfähigeren Programm-Routinen zugute. So geschmeidig, abwechlungsreich und damit realistisch hat sich bisher kein in Echtzeit berechneter Charakter bewegt.

Was fürs Auge gut ist, muß aber nicht unbedingt auch den Spielspaß positiv beeinflussen. In der Tat sind es vorwiegend andere Faktoren, die ein gutes 3D-Action-Multiplayerspiel ausmachen: Dazu gehören das Gefühl der Kontrolle, das physikalische Modell, die Balance der Waffen und der Aufbau der Levels. Von den visuellen Verbesserungen haben nur zwei einen direkten Einfluß auf den Spielablauf: der Nebel und die eingebauten Spiegel. Alles übrige soll für die richtige Atmosphäre sorgen. Steve Gibson: „In einer der einfacheren Maps war die ganze Umgebung in Nebel getaucht. Übertragen auf die reale Welt hätte die Sichtweite etwa drei Meter betragen. Den Umriß eines anderen Spielers konnte ich auf etwa fünf Meter erkennen. Das verändert



Das Echtfarben-Rendering mit 24 Bit Farbtiefe (16,7 Mio. Farben) beschert den Spielfiguren in Quake 3 Arena eine völlig neue Optik (links). Obwohl id Software kein Bump-Mapping unterstützt, wirken die hochauflösenden und detaillierten Oberflächen-Texturen sehr plastisch, wie an der Felswand gut zu erkennen ist.

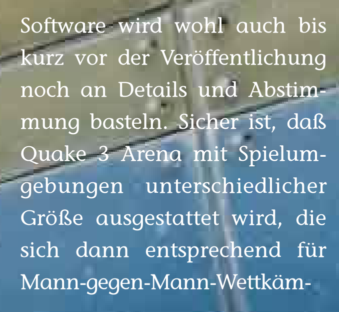
das Spielgefühl enorm. Es gleicht jetzt einem Katz- und Maus-Spiel. Man versucht, so wenige Geräusche wie möglich zu machen, um seine Position nicht zu verraten. Aber man muß sich auch bewegen, um nicht überrascht zu werden.“ Neben verschiedenen Nebeldichten werden auch unterschiedliche Höhen eingesetzt. In hüfthohen Schwaden beispielsweise können sich die Spielfiguren schnell verstecken, wenn sie in die Knie gehen, aber auch immer wieder kurz Ausschau halten. In manchen „Maps“ werden verspiegelte Flächen eingesetzt – ein weiteres Element, das unmittelbare Auswirkung auf den Spielverlauf hat. Stellen Sie sich vor, Sie erblicken plötzlich eine Spielfigur vor sich, schießen, treffen sie aber nicht. Stattdessen prallt der Schuß vom Spiegel ab und Sie bemerken, daß der Gegner eigentlich hinter Ihnen steht.



id Softwares neue Grafik-Routinen verarbeiten jetzt auch volumetrischen Nebel. Damit können die Designer Dunsteffekte unterschiedlicher Dichte in ihren 3D-Welten einbauen. Je weiter ein Objekt im Nebel vom Betrachter entfernt ist, desto diffuser wird es dargestellt.

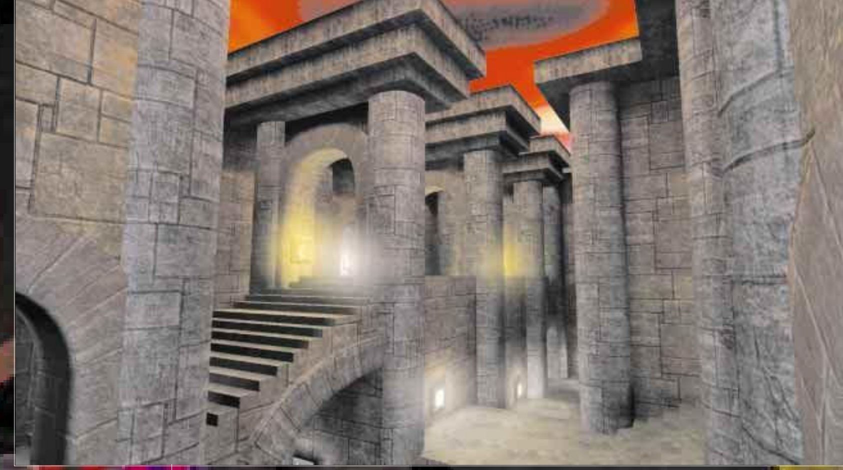
Map-Design, Bewaffnung und Demo-Version

Das Map-Design gehört zu den wichtigsten Elementen eines guten 3D-Action-Spiels und id Software wird wohl auch bis kurz vor der Veröffentlichung noch an Details und Abstimmung basteln. Sicher ist, daß Quake 3 Arena mit Spielumgebungen unterschiedlicher Größe ausgestattet wird, die sich dann entsprechend für Mann-gegen-Mann-Wettkäm-





Die Verwendung gekrümmter Oberflächen kommt auch der Optik der Spieler-Charaktere zu gute, was dieser Rüstungsanzug beweist.



Stilistisch und architektonisch wirken viele 3D-Umgebungen in Quake 3 Arena wie eine Mischung aus beiden Vorgängerspielen. Die im obigen Screenshot ähnlichen Lichtstimmungen, Lampenformen und Oberflächentexturen unterstreichen dies.

Das Plasmagewehr im Einsatz: Die Spielfigur zielt auf einen Gegner am Ende des schmalen Steges. Hier sehen Sie Transparenz-Effekte in drei Ebenen: 1. Plasmaschuß (weiß), 2. Abstrahlung (violett), 3. Partikelsystem (blau).

pfe, Team-Wettbewerbe oder Massen-Turniere eignen. Die architektonische Kulisse, die das Team um John Carmack umgibt, ist ein stilistischer Querschnitt durch alle Vorgänger-Spiele, es finden sich aber auch neue Elemente. Am meisten verändert sich die Optik durch die Verwendung der weich gekrümmten Oberflächen, von denen in allen Maps intensiver Gebrauch gemacht wird. Dadurch wirken die Umgebungen viel lebendiger und wirklichkeitsnaher. Für Spielanfänger wird es einige einfache 3D-Welten geben, die sich auf nur eine Ebene beschränken und wenig verwinkelt sind. Erstaunlich ist, daß in den komplexeren Karten auf die Stockwerk-Verbindungen durch Leitern verzichtet wird. Sie würden die Geschwindigkeit des Spielablaufs zu sehr bremsen. Stattdessen werden die Spieler sich auf trampolinartige Sprungpunkte gefaßt machen müssen, mit deren Hilfe höher gelegene Ebenen erreicht werden können. Wie gut sich diese Neuerung in das bewährte Spielprinzip einpaßt, wird zu einem großen Maß von der Qualität und der physikalischen Genauigkeit der Steuerung abhängen.
Neben dem Map-Design ist die ausgeglichene Balance zwischen den Spielerwaffen von entscheidender Bedeutung. Daran scheiden sich oft die Geister und manchmal mag es auch Geschmackssache sein.

Ungewöhnlich: Die Charakterklassen

Die Spielcharaktere gliedern sich in drei Klassen. Diese unterscheiden sich in der Geschwindigkeit der Bewegung, dem Schaden, den sie anrichten, und den Treffern, die sie aushalten. Basierend auf einem Prozentsystem schätzt Steve Gibson nach einigen Stunden Spielzeit die unterschiedlichen Eigenschaften der Spielcharaktere wie nachstehend ein. Als Basis dient ihm die mittlere Klasse, die sich in ihren Werten wie in den Vorgängerspielen verhält.

Klasse	Geschwindigkeit	Schadensstärke	Rüstungsstärke
Leicht	120	90	90
Mittel	100	100	100
Schwer	80	110	110



In diesem Außenwelt-Szenario ist die phantasievolle Weitläufigkeit des komplexen Map-Designs zu erkennen. Die Treppe links führt zu einer höher gelegenen Ebene, im Mittelpunkt thront das organisch wirkende Portal zu weiteren Innenräumen.



Die Sicht der Verfolgerkamera bietet neben viel Übersicht auch eindrucksvolle Perspektiven. Gut spielen läßt es sich damit jedoch nicht.

Ein Spieler nach der Aufnahme des Quad-Damage-Extras: Die ihn umzüngelnden blauen Elektroblitze sind transparent und lassen die Figur und die Waffe durscheinen.

Wichtig jedoch ist, daß dieses Arsenal gut abgestimmt ist. Kein Kampfgerät darf zu einfach zu benutzen und zugleich gefährlicher sein als andere. Waffen mit großer Wirkung sind in der Regel schwierig zu handhaben oder lange nachzuladen, während leichtere Waffen wenig Schaden anrichten, dafür aber schneller und zielsicherer zu bedienen sind (siehe Kasten „Die Bewaffnung"). Insgesamt will id Software Bedienung und Spieleinstieg erleichtern. Begegnen Sie beispielsweise einem Mitspieler, erscheint über der Figur ca. 5 Sekunden lang dessen Name. Das Ziel-Fadenkreuz verändert jetzt seine Farbe je nach Gesundheit und Stärke des eigenen Spielcharakters. Besonders benutzerfreundlich ist, daß nun bequem auf Tastendruck ein Videofilm des laufenden Spiels als AVI-Datei abgespeichert werden kann. Ob dieses Feature bereits in der für Ende März angekündigten Demo-Version enthalten sein wird, steht aber derzeit noch nicht fest. Bestätigt wurde von John Carmack, daß diese Test-Software nur eine 3D-Umgebung, nicht alle Waffen und eine Spielfigur-Klasse mit allerdings drei verschiedenen Oberflächen-Texturen, den sogenannten Skins, beinhalten wird. Auf die Frage, wann Quake 3 Arena in der endgültigen Fassung veröffentlicht wird, erhält man von id Software nach wie vor die inzwischen zum Klassiker gewordene Antwort: „Wenn es fertig ist."

Christian Müller

Auf der Cover-CD

Demo-CD #2
Engine-Demo des neuesten Spiels von id Software

Quake 3 Arena

Voraussichtlich:	PII 233, 32 MB RAM, Win95, 3Dfx-Karte
Technik:	3D Now!, OpenGL, Aureal A3D
Spielerzahl:	64 Sp. LAN u. TCP/IP
andbuch/Sprache:	englisch
ersteller:	id Software/Activision
eröffentlichung:	n.n.b. **Genre:** Ego-Shooter
ergleichbar mit:	Unreal, Half-Life

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Ohne echten Einzelspieler-Modus will Quake 3 Arena durch perfekt ausbalanciertes Gameplay und clever designte 3D-Welten überzeugen.«

Gotcha fürs Wohnzimmer

Wenn Menschen durch einen Wald rennen, in Gewänder gehüllt sind, die denen des größten deutschen Trachtenvereins – der Bundeswehr – nicht unähnlich sind, und sich mit Farbkugeln beschießen, nennt man das Gotcha. Ein ähnliches Prinzip, das allerdings nicht mitten in der Pampa, sondern im wohlig warmen, trauten Heim stattfindet, bietet ab März der Ego-Shooter Team Fortress 2.

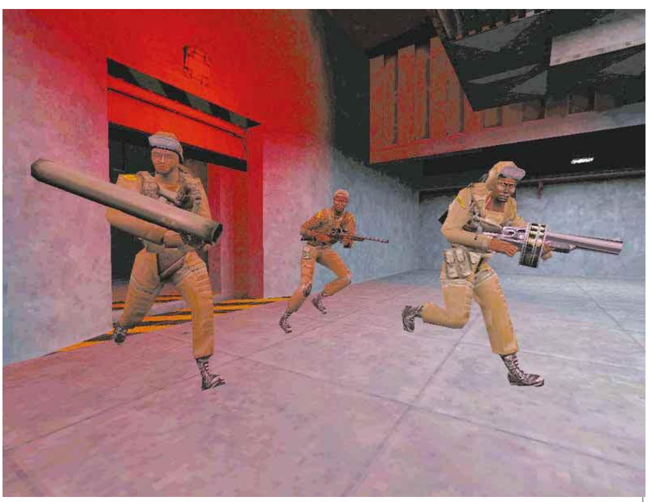

Die Kämpfer werden bei Team Fortress 2 nicht ins Geschehen teleportiert, wie dies bei vielen anderen Ego-Shootern der Fall ist. Nein, die Söldner treffen stilecht per Militärfahrzeug ein.

Team Fortress 2 (TF2) ist der Nachfolger eines kostenlosen Zusatzprogramms, das für den Mehrspieler-Modus eines indizierten Actionspiels der Firma id Software veröffentlicht wurde. Der zweite Teil war ursprünglich als Add-On zu Half-Life geplant, wird aber jetzt als unabhängiges Spiel erscheinen – allerdings mit der entsprechenden 3D-Engine. Diese Grafik-Routine wollen die Programmierer noch einmal verbessern.

Die zwei „Ts"

Dank sogenannter „parametrischer Animationen" würden sich die Spielfiguren noch realistischer bewegen, heißt es. Dies bedeutet, daß die Charaktere z. B. ihre Köpfe in die Richtung drehen, in die sie schauen. Auch andere Körperteile sind einzeln steuerbar. TF 2 soll ein Mehrspieler - Actionspektakel der neuen Generation werden. Offensichtlich sind die Zeiten vorbei, in denen es darum ging, in ein Szenario zu springen und in Rambomanier alles wegzumetzeln. Gefragt seien die zwei großen „Ts", nämlich Taktik und Teamgeist. Das verspricht zumindest der Hersteller. Eine spielbare Version haben wir noch nicht zu Gesicht bekommen, allerdings lassen die vorhandenen Screenshots und das Spielprinzip hoffen. Jeder Spieler übernimmt bei TF2 die Rolle eines von neun Spezial-Soldaten (lesen Sie dazu den Kasten „Charakterfrage"), die sich in ihren Fähigkeiten unterscheiden. Dann treten zwischen zwei und vier Mannschaften gegeneinander an, um bestimmte Einsatzziele zu erfüllen.


Ein Scharfschütze (vorne links) und ein Raketen-Infanterist haben einen Überfall auf einen Konvoi vorbereitet.


Nicht nur an der frischen Luft, auch innerhalb von Stützpunkten kommt es zu Scharmützeln zwischen verfeindeten Teams.

Charakterfrage

Rollenspiel-Elemente bietet Team Fortress 2 mit seinem Charaktersystem. Jeder Teilnehmer entscheidet sich für einen von neun Spezialisten. Abgesehen vom Kommandanten kann sich jeder Charakter, natürlich mehr oder weniger gut, direkt am Gefecht beteiligen.



Bombenleger
Des Sprengmeisters liebstes Kind ist der Granatwerfer, dessen Geschosse in hohem Bogen durch die Luft fliegen. Und seinen C4-Sprengstoff kann er an Böden, Wänden und Decken anbringen und per Zeitschaltung oder Fernzündung explodieren lassen. Der Bombenleger ist z. B. geeignet, um Brücken zu zerstören.

Leichter Infanterist
Der gemeine Soldat ist schnell, aber wegen der mangelhaften Schutzausrüstung leicht verwundbar. Sein Vorteil im Kampfgeschehen: Er ist der einzige Charakter, der auch während eines Sprints zielsicher feuern kann. Bewaffnet ist er mit einer Maschinenpistole mit niedriger Reichweite und einer Pistole.

Raketen-Infanterist
Für den Nahkampf ist dieser Charakter nicht so gut ausgebildet wie die anderen beiden Infanteristen, selbst wenn er eine Schnellfeuerpistole mit sich führt. Mit seinem Raketenwerfer wird er aber über große Distanzen umso gefährlicher. Einsetzbar ist er z. B. auch gegen Fahrzeuge.

Schwerer Infanterist
Er ist der „große Bruder" des normalen Soldaten, trägt hervorragende Schutzkleidung und ist mit besseren Waffen ausgestattet. Sein Maschinengewehr besitzt eine große Reichweite und eine hohe Feuerrate. Dafür ist er der langsamste Charakter und kann nur genau feuern, wenn er in die Hocke geht.

Kommandant
Er wird der einzige Charakter sein, der nicht als Spielfigur im Feld auftaucht. Er beobachtet das Geschehen per Kameras und aus der Sicht einzelner Soldaten. So kann er seine Einheit informieren und damit Angriffe koordinieren.

Spion
Er übernimmt überwiegend die Funktion eines Aufklärers. Der Spion kann sich tarnen und hat eine sogenannte Desert-Eagle-Pistole. Diese besitzt einen Schalldämpfer. Beim Feuern verliert der Charakter für ein paar Sekunden seine Tarnung.

Scharfschütze
Er ist der Meister des Hinterhalts. Mit seinem Scharfschützengewehr zoomt er selbst sehr weit entfernte Gegner. Je länger dieser Spezialist ein Ziel anvisieren kann, desto wahrscheinlicher ist ein tödlicher Treffer. Nachteil: Der Charakter muß sich beim Schuß hinlegen und kann dann schlecht ausweichen.



Mechaniker
Er ist der Technik-Spezialist im Team und errichtet Selbstschußanlagen und Generatoren. Der Mechaniker kann auf Waffen unterschiedlicher Reichweite zurückgreifen. Außerdem installiert er Kameras für den Kommandanten. Für den Nahkampf hat er ebenfalls Waffen bei sich.



Sanitäter
Er hilft Teamkollegen, die verwundet wurden. Wenn er die Kumpels berührt, tanken diese neue Kraft. Sanitäter können sich aber auch im Kugelhagel ihrer Haut wehren. Ein Maschinengewehr und eine Pistole gehören zur Grundausrüstung.

Fahnenklau und Spionage

Obligatorisch sind Spielvarianten wie „Capture the Flag", wo es darum geht, die gegnerische Fahne zu erobern. TF2 soll aber eine Menge mehr bieten: Spionageaufträge ebenso wie komplexe Missionen, die normalerweise für Echtzeit-Strategiespiele üblich sind. Wenn zudem ein Teilnehmer die Rolle des Kommandanten und Koordinators übernimmt, sind realistische taktische Gefechte im wahrsten Sinne des Wortes vorprogrammiert. 20 Karten und vier Kampagnen sollen für Abwechslung sorgen. Falls für ein Match nicht ausreichend menschliche Spieler vorhanden sind, übernehmen auf Wunsch sogenannte BOTs (computergesteuerte Charaktere) einzelne Positionen.

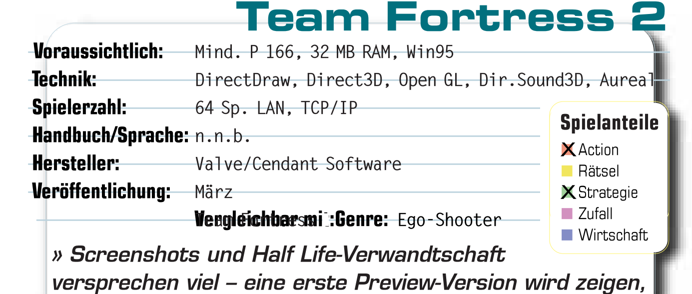
Harald Fränkel



Diese Einheit hat sich in einem Bunker verschanzt. Für die Angreifer ist es enorm schwierig, das Gefecht zu gewinnen.



Während die Kollegen voranpreschen, versucht dieser Raketen-Infanterist, das Abwehrgeschütz der Basis zu vernichten.



Team Fortress 2

Voraussichtlich:	Mind. P 166, 32 MB RAM, Win95
Technik:	DirectDraw, Direct3D, Open GL, Dir.Sound3D, Aureal
Spielerzahl:	64 Sp. LAN, TCP/IP
Handbuch/Sprache:	n.n.b.
Hersteller:	Valve/Cendant Software
Veröffentlichung:	März
Vergleichbar mit: **Genre:**	Ego-Shooter

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Screenshots und Half Life-Verwandtschaft versprechen viel – eine erste Preview-Version wird zeigen, ob das Spielprinzip funktioniert.«

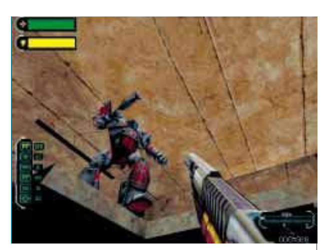
Wie es Euch gefällt

„Elf Freunde sollt Ihr sein." Der Herbergers Seppl war schon ein schlaues Kerlchen. Was der Trainergott einst auf den Fußball bezog, gilt auch für Tribes: Als wir uns die englische Version des Mehrspieler-Spektakels im Rahmen redaktionsinterner Gefechte näher anschauten, stellten wir fest, daß man hier ohne Teamgeist eine ebenso peinliche Vorstellung abgibt wie Deutschlands Profibolzer bei der jüngsten WM.

Tribes ist ein Ego-Shooter mit taktischen Elementen, der auf Netzwerke und das Internet zugeschnippelt wurde. Die Einzelmissionen dienen einzig dem Training und sind unwesentlich unterhaltsamer als ein Referat von Mike Tyson über das Thema „Der synaptische Spalt". Was dem Spieler jedoch während einer Sitzung mit ein paar Zockerkollegen geboten wird, ist bislang einzigartig. Es ist übrigens noch nicht klar, ob das Spiel überhaupt offiziell in Deutschland erscheint.

Teamchef

Tribes spielt im Earthsiege-Universum. Von den üblichen Robot-Kampfmaschinen fehlt aber jede Spur (ein „offizielles" Starsiege-Spiel soll noch erscheinen). Statt dessen bekriegen sich bis



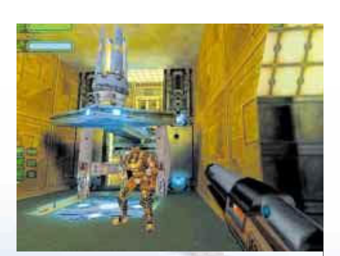
Ich-Perspektive (unser Screenshot) oder Tomb Raider-Perspektive? Spieler dürfen bei Tribes jederzeit umschalten.

zu vier Stämme (Tribes), deren Söldner mit futuristischen Kampfanzügen ausgestattet sind. Neben dem Deathmatch (Jeder gegen jeden) gibt es Spielmodi, die teamorientiert sind. Bei den drei Capture-the-Flag-Varianten versuchen die Mannschaften, sich Fahnen abzuluchsen. In den gegnerischen Stützpunkten etwas zerstören beziehungsweise verteidigen müssen Sie bei Defend and Destroy. Während einer Capture-and-Hold-Mission geht es darum, einzelne Einrichtungen zu übernehmen und so lange wie möglich in Besitz zu halten. Je länger das gelingt, umso mehr Punkte gibt es.

So weit, so normal. Der Knackpunkt ist, daß die Spieler im Team unterschiedliche Aufgaben übernehmen können und sich absprechen müssen, um erfolgreich zu sein. Dabei handelt es sich um ein freies System, jeder kann das machen, wozu er gerade Lust hat. Um es mit Shakespeare zu sagen: Ihr zockt, „wie es Euch gefällt". Da wäre z. B. der typische Ego-Shooter-Typ, der bei Tribes ideal ist, um in gegnerische Stützpunkte einzudringen. Er kauft sich in der eigenen Basis eine leichte Rüstung und ist somit sehr wendig. Per Jetpack erklimmt er in der Luft schwebende Feindburgen. Haben Sie Lust auf eine Pilotenkarriere? Besorgen Sie sich einen Gleiter! Wenn es ein größeres Modell ist, fungieren Sie sogar als Busfahrer für Kampfgenossen. Ein schlagkräftiges Team braucht einen Wächter für die eigene Burg, deshalb sind auch



Der Heckenschützen-Laser hat eine Feuerreichweite von rund zehn Kilometern und ist damit eine gefährliche Waffe.



An solchen Stationen innerhalb der Basis können Ausrüstungsgegenstände gekauft und Schilde geladen werden.

Menschen mit einem Hang zu schweren Rüstungen nützlich.

Luftangriff auf die Basis des Blut-Adler-Clans: Der Kommandant im Inneren der Trutzburg schickt sofort einige Soldaten ins Feld, die eine Landung verhindern sollen.

So spielt sich Starsiege: Tribes

Die Defensive

Strategischer veranlagte Spieler übernehmen den Part des Kommandanten. Dieser koordiniert die Truppen mittels einer Karte, wobei er ihnen u. a. Wegpunkte mitteilt. Er darf die Basis aber jederzeit verlassen und selbst ins Geschehen eingreifen.

Die Offensive

Weniger gepanzerte und somit flinke Einheiten sind für den Angriff wichtig. Hier hat der Infanterist die Fahne des Gegners gestohlen. Jetzt jagen drei feindliche Soldaten den flüchtenden Dieb. Anzeige für Lebens- und Jetpack-Energie.



Per Menü erteilt der Kommandant Befehle. Bei unserem Beispiel ordnet er an, daß ein bestimmter Wegpunkt zu sichern sei.

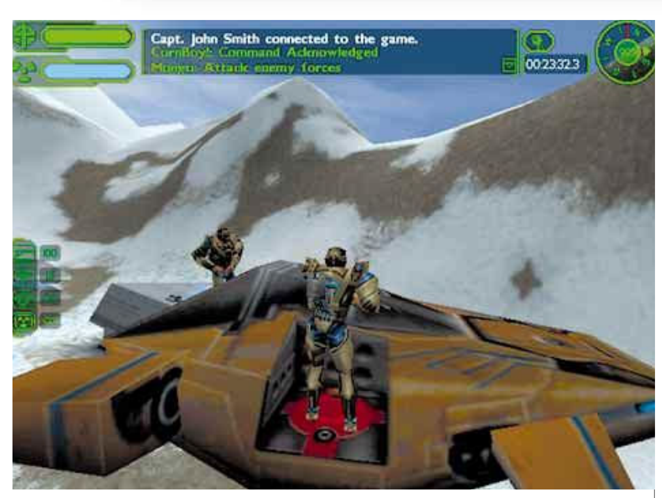


Der Kommandant kann wie hier Geschütztürme in und auf der Basis kontrollieren und von dort aus Angreifer beschießen. Er ist ferner in der Lage, transportable Geschütze aufzustellen oder den eigenen Fahnenraum zu verminen.



Natürlich kommt es bei Tribes unabhängig vom Spiel-Modus immer wieder zu Gefechten, wie sie in Deathmatches üblich sind. Auf unserem Screenshot hat ein Eindringling die zwei Wächter einer Basis unschädlich gemacht.





Solche mittelschweren Gleiter können außer dem Mann an der Steuerkonsole bis zu zwei Infanteristen transportieren.

Solche Defensiv-Infanteristen erweisen sich als langsam, stecken aber wegen der besseren Panzerung mehr Treffer weg und tragen schwerere Wummen. Wer diesen Job übernimmt, kann z. B. gleichzeitig die Rolle des Kommandanten spielen und die Arbeit der Kumpanen koordinieren. Das funktioniert über digitalisierte Funksprüche („Greife Ziel A bei Wegpunkt B an", „Verteidige die Heimatbasis" etc.) und den Chat – außerdem muß ja jemand da sein, der z. B. Zugänge zur Basis vermint oder beschädigte Einrichtungen repariert. Wer will, darf eigene Sprüche aufnehmen und ins Spiel integrieren. Soldaten, die mittelschwere Rüstungen bevorzugen, können sich einen Heckenschützen-Laser zulegen, vom Dach der eigenen Basis Feinde aus großen Entfernungen niederstrecken und so die Abwehrgeschütze entlasten.

Multikulti

Das Kampfgetümmel findet in riesigen Arealen statt. Wüste, Grasland, Eiswelten und andere Szenarien bietet das Spiel. Manchmal dauert es rund fünf Minuten, um von Basis zu Basis zu laufen. Wettereffekte wie Schnee, Nebel oder Regen beeinträchtigen hin und wieder die Sicht. Auch Nachteinsätze gilt es zu bestreiten. Gefechte finden ferner innerhalb von Stützpunkten statt. Technisch ist das Spiel nicht mit einem „Monster" wie Unreal vergleichbar, dazu wirken die Szenarien zu kahl und die Soundausgabe zu dünn. Optik und Tonqualität sind aber ohne Zweifel gut. In der Redaktion führte Tribes zu einem digitalen Multikulti-Gefühl der besonderen Art: Selten können Strategiefans und Actionjünger gemeinsam so viel Spaß haben. Voraussetzung ist jedoch, daß jedes Team aus mindestens vier Teilnehmern besteht. Denn nur dann macht's richtig Laune.

Harald Fränkel

Starsiege Tribes

Voraussichtlich:	P 200 oder P 166/3Dfx-Karte, 32 MB RAM, Win95
Technik:	DirectDraw, Glide, DirectSound
Spielerzahl:	Mehrspieler: 32 Sp. LAN u. TCP/IP
Handbuch/Sprache:	englisch
Hersteller:	Dynamix/Cendant Software
Veröffentlichung:	Erhältlich **Genre:** Ego-Shooter
Vergleichbar mit:	-

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Taktischer Ego-Shooter mit Teamgeist und vielen Optionen; bei ausreichend Mitspielern und schneller Verbindung äußerst packend «

Münchhausens Erbe

Es langweilt Sie, wenn eine zopfschwingende Tussi mit großer Nase bei Turnieren gelbe Filzkugeln über ein Netz drischt? Dann merken Sie sich den März vor! Wen interessiert schon ein Grand Slam oder ein Sieg beim Masters, wenn man bei Unreal Tournament den Titel des „Grand Master“ erringen kann? Anders als beim weißen Sport sind hier keine rothaarigen Weicheier gefragt, die Schokobrotaufstriche für kleine Kinder mampfen.



Die Spielvariante „Capture the Flag“ gibt es natürlich auch bei Unreal: Das nächste Kapitel. Unser Bild zeigt einen Spieler des roten Teams, der seine Fahne bewacht. Doch gleich kommt es zu einer bösen Überraschung – von hinten schleicht sich ein Gegner an…

In Deutschland erscheint der Nachfolger zu Unreal unter dem Namen „Das nächste Kapitel“, während derzeit die Mannen von Legend Entertainment am „richtigen“ zweiten Teil werkeln. Bei „Das nächste Kapitel“, das auch ohne Vorgänger-Version lauffähig ist, steht der Kampf Mann gegen Mann oder Team gegen Team im Mittelpunkt. Laut Hersteller Epic Entertainment soll der Ego-Shooter nicht wie z. B. Tribes ausschließlich Mehrspielerfreunde ansprechen: Solisten lenken ihren Charakter und befehligen ein Team aus sogenannten BOTs (computergesteuerte Figuren) im Kampf gegen die fiesesten Schwerverbrecher der Galaxis. „Der Spieler kommuniziert mit den BOTs und teilt ihnen mit, was sie tun sollen“, sagt Mark Rein von Epic. „Sie sind so eine Art Wingmen. Er kann sie auffordern, Feinde zu attackieren oder ihn zu beschützen.“ Trotzdem dürften die 35 Arenen überwiegend für Duelle im Internet oder Netzwerk geeignet sein. Das liegt auch daran, daß es keinen echten Storyverlauf gibt. U. a. treibt sich der Spieler in einem Hochgeschwindigkeitszug, einer Burg in den Wolken und einer Galleone herum.

Neues Handwerkszeug

Teleporter

Er besteht aus einem Steuermodul und einem Zielmodul. Der Spieler wirft das Zielmodul und drückt kurz darauf den Auslöser am Steuermodul. Sein Charakter wird dorthin teleportiert, wo das Zielmodul liegen geblieben ist. Man kann einen Gegner auch mit dem Zielmodul bewerfen und beamen. Mit etwas Glück materialisiert der Angreifer mitten im Kontrahenten, was dessen Tod zur Folge hat. Wer ein herrenloses Zielmodul findet, kann es z. B. in einen Lavasee werfen. Der Eigentümer dürfte nach dem Beamen sehr unangenehm überrascht sein.

Redeemer

Die Projektile dieses Raketenwerfers entwickeln beim Aufschlag eine brutale Schockwelle, die alles in der Nähe pulverisiert. Witzig: Der Spieler kann das Geschoß auch aus der Ich-Perspektive lenken.

Energieschleuder

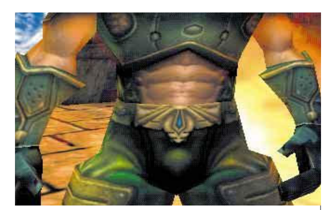
Die Energieschleuder entwickelt Energiekugeln, die mit unglaublich hoher Feuerrate auf die Gegner einprasseln. Diese werden durch den Elektroschock förmlich geröstet.



Wie Münchhausens Ritt auf der Kanonenkugel: Der Spieler kann die Raketen des Redeemer aus der Ich-Perspektive steuern.

Dampfhammer

Der hydraulische Dampfhammer wurde ursprünglich für den Bau von Tunnels konstruiert. Da die Maschine wegen ihrer unglaublichen Kraft etliche Grubenunglücke verursachte, kam man auf die Idee, sie als Waffe einzusetzen.


Die Charaktere sind mit Liebe zum Detail gestaltet. Man beachte den wohldefinierten Waschbrettbauch dieses Recken.


Auch das neueste Unreal-Spiel glänzt mit optischen Tricks. Transparenz- und Licht-Effekte versprechen Atmosphäre.


Dieser Kämpfer hat die blaue Fahne erobert und will sie zum eigenen Stützpunkt bringen. Der Kollege gibt Feuerschutz.

Trainings-Modus

Im Vergleich zum Multiplayer-Angebot von Unreal versprechen die Programmierer etliche Verbesserungen. Auf der Liste stehen viele neue Grafiken und Sounds, zusätzliche Deathmatch-Features, eine speziell auf Mehrspieler-Partien zugeschnittene Benutzeroberfläche, zusätzliche Feindcharaktere und intelligentere BOTs. Die digitalen Killerbrüder können sich verstecken und in Gruppen angreifen. Münchhausens Ritt auf der Kanonenkugel läßt grüßen, weil es der neue Raketenwerfer erlaubt, ein Projektil in der Ich-Perspektive zu steuern. Bei Mehrspieler-Gefechten gibt es drei Varianten. Neben der genreüblichen Fahnenjagd „Capture the Flag" warten „Assault" und „Domination". Bei Assault muß der Angreifer in eine verteidigte Basis eindringen und Objekte sichern. Strategische Punkte zu erobern und zu halten – darum geht es bei Domination. Eine interaktive Trainings-Option soll den Einstieg erleichtern. Wichtig war es für Epic, die Geschwindigkeit bei Spielen im Internet zu verbessern.

Harald Fränkel

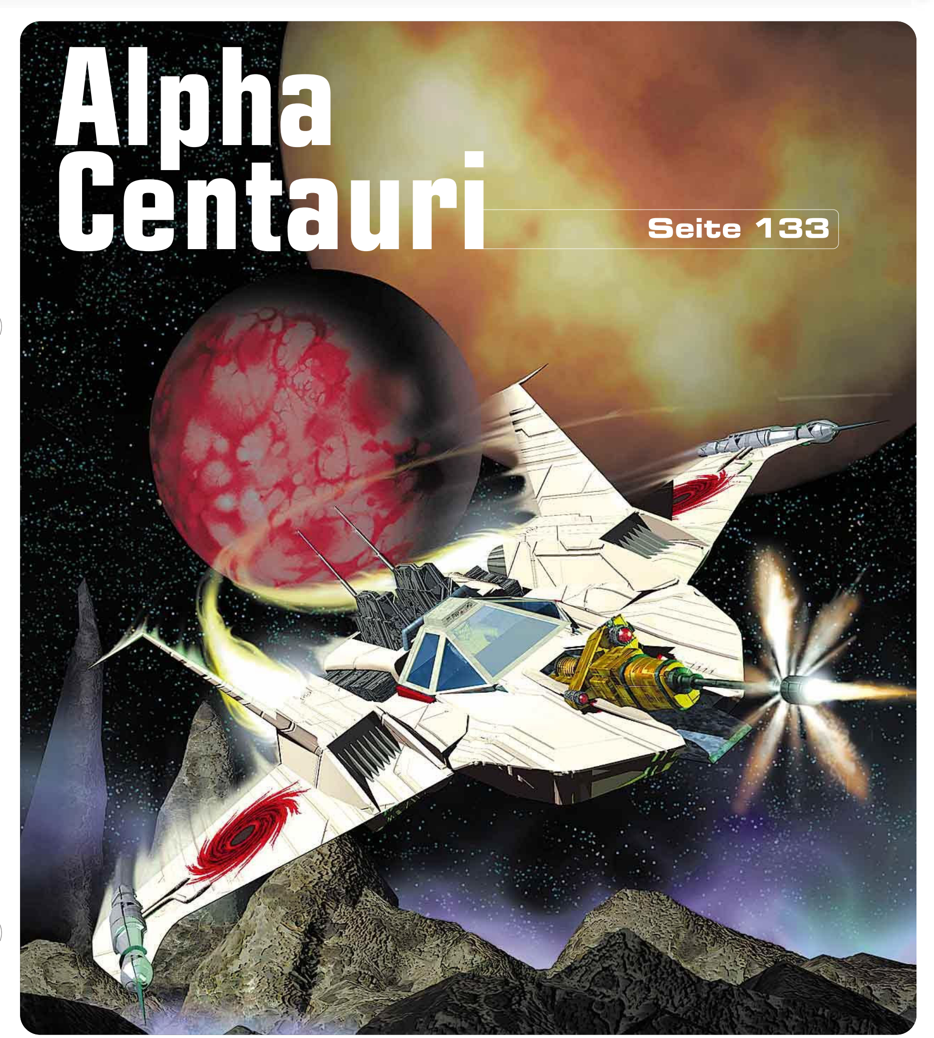
Unreal: Das nächste Kapitel

Voraussichtlich: P 200, 32 MB RAM, Win95
Technik: DDraw, D3D, Glide, Power VR, Aureal A3D, Dolby S.
Spielerzahl: 32 Sp. LAN u. TCP/IP
Handbuch/Sprache: englisch
Hersteller: Epic Megagames/GT Interactive
Veröffentlichung: März '99 **Genre:** Ego-Shooter
Vergleichbar mit: Unreal, Half-Life

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Optisch dürfte „Das nächste Kapitel" dank Unreal-Engine überzeugen. Ob das Spielprinzip denen der Konkurrenz gewachsen ist, muß sich zeigen. «

PC ACTION Spieletips 3/99



Ausgetrickst

Bei genauerer Betrachtung wird Ihnen auffallen, daß der Spieletips-Teil in dieser Ausgabe etwas kürzer als gewohnt geraten ist. Es ist weder Faulheit noch Sparsamkeit, sondern die derzeitige Titelarmut, die uns zu dieser Maßnahme bewegt hat. Nach langem Hin und Her haben wir uns entschieden, in ruhigen Zeiten den Umfang der Spieletips zurückzufahren, anstatt irgendwelche künstlich aufgeblähten Lösungen zu drucken. Die Qualität der Komplettlösungen und Tips bleibt natürlich erhalten. Wir verfolgen weiter das Ziel Ihnen Monat für Monat die besten Tips und Tricks zu den aktuellen Toptiteln zu liefern. Und keine Angst, der reduzierte Seitenumfang ist nicht von Dauer. Sobald es wieder genug Material gibt, kommen auch wieder mehr Seiten her, versprochen! Diesen Monat beenden wir die umfangreichen Komplettlösungen zu StarCraft Brood War und Dark Project: Der Meisterdieb. Außerdem geben wir allgemeine Spieletips zu Sid Meiers Alpha Centauri, SimCity 3000 und dem neuen Fußballmanager Kurt von Heart-Line.

Florian Weidhase

Tips & Tricks Profis

Andrea von der Ohe, Peter Gunn, Thorsten Seiffert, Stefan Weiß, André Geller, Daniel Kreiss, Uwe Schmidt, Frank Jürgen Wörner, Uwe Symanek

Unsere Tips & Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

Spieletips

Thema Technik

Kurztips

Index

Spielename	Art des Tips	PC Action-Ausgabe
Age of Empires – Der Aufstieg Roms	Komplettlösung	12/98, 1/99
Alpha Centauri	Allgemeine Tips	3/99
Anno 1602	Komplettlösung	5/98, 6/98, 7/98
Anno 1602 – Neue Inseln, Neue Abenteuer	Komplettlösung	12/98
Anstoß 2	Allgemeine Tips	4/98, 5/98
Baldur's Gate	Allgemeine Tips	2/99
BattleZone	Komplettlösung	5/98
Blade Runner	Komplettlösung	2/98
Bundesliga Manager 98	Allgemeine Tips	10/98
C&C Gold	Komplettlösung	11/98
C&C 2 – Vergeltungsschlag	Komplettlösung	1/98
Caesar III	Komplettlösung	12/98
Colin McRae Rally	Allgemeine Tips	11/98
Commandos	Komplettlösung	7/98, 8/98
Conflict: Freespace	Komplettlösung	9/98
Dark Omen	Komplettlösung	5/98
Dark Project: Der Meisterdieb	Komplettlösung	2/99, 3/99
Dark Reign	Komplettlösung	12/97, 1/98
Deathtrap Dungeon	Allgemeine Tips	7/98
Dungeon Keeper – Deeper Dungeons	Komplettlösung	3/98
Diablo: Hellfire	Allgemeine Tips	4/98, 5/98
Die Siedler 2 Gold Edition	Komplettlösung	7/98
Die Siedler 3	Komplettlösung	1/99, 2/99
Dune 2000	Komplettlösung	9/98, 10/98
F1 Racing Simulation	Komplettlösung	2/98, 3/98, 4/98
F1 Racing Simulation 2	Allgemeine Tips	12/98
FIFA 98	Allgemeine Tips	2/98
FIFA 99	Allgemeine Tips	1/99
Final Fantasy VII	Komplettlösung	9/98
Forsaken	Komplettlösung	6/98
Frankreich 98	Allgemeine Tips	6/98, 8/98
G-Police	Allgemeine Tips	4/98
GP 500ccm	Allgemeine Tips	12/98
Gran Prix Legends	Allgemeine Tips	11/98
Grand Theft Auto	Komplettlösung	3/98, 5/98
Grim Fandango	Komplettlösung	1/99
Heart of Darkness	Komplettlösung	9/98
Jedi Knight: Mysteries Of The Sith	Komplettlösung	4/98
Lords of Magic	Allgemeine Tips	4/98
King's Quest 8	Komplettlösung	2/99
Knights & Merchants	Komplettlösung	10/98, 11/98
Kurt	Allgemeine Tips	3/99
Mech Commander	Allgemeine Tips	8/98
Might & Magic 6	Allgemeine Tips	6/98, 7/98, 9/98
Monkey Island 3	Komplettlösung	1/98
Motocross Madness	Allgemeine Tips	10/98
Myth	Komplettlösung	4/98
NBA Live 98	Allgemeine Tips	2/98
Need For Speed III	Komplettlösung	11/98
Nice 2	Allgemeine Tips	1/99
NHL 99	Allgemeine Tips	11/98
Nuclear Strike	Komplettlösung	4/98
Perry Rhodan	Allgemeine Tips	5/98
Populous – The Beginning	Komplettlösung	1/99, 2/99
Rainbow Six	Allgemeine Tips	12/98
Rebellion	Allgemeine Tips	6/98
Red Baron 2	Allgemeine Tips	3/98
Rent-a-Hero	Komplettlösung	12/98
Riven	Komplettlösung	3/98
SimCity 3000	Allgemeine Tips	3/99
Star Wars: Rebellion	Allgemeine Tips	6/98
StarCraft	Komplettlösung	6/98, 7/98, 8/98
StarCraft Brood War	Komplettlösung	2/99, 3/99
Titanic	Komplettlösung	5/98
Tomb Raider 2	Komplettlösung	2/98, 3/98
Tomb Raider 3	Komplettlösung	1/99, 2/99
Tomb Raider Director's Cut	Komplettlösung	7/98
Unreal	Komplettlösung	8/98, 9/98
Urban Assault	Komplettlösung	10/98, 11/98
Wing Commander Prophecy	Komplettlösung	3/98
X-Files: The Game	Komplettlösung	10/98

Einsendehinweise

Einsendehinweise für Tips & Tricks:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tips & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletips (sogenannte „Kurztips") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztips erstellt wurden!**
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mit Hilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word für Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. **Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tip einsenden.**
8. Wir drucken Ihre Tips & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztips werden mit Beträgen zwischen DM 20,- und DM 100,- entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes ca. 6 Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tips & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Kennwort: Tips & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

oder per eMail an: **tips@pcaction.de**

Allgemeine Spieletips

Alpha Centauri

Alpha Centauri macht da weiter, wo Civilization 2 aufgehört hat – Sid Meier läßt grüssen. Unsere Spieletips sollen Ihnen helfen, sich im Kampf um die Vorherrschaft im All zu bewähren.

Wahl der Gruppierung

Die Wahl einer Gruppierung sollten Sie je nach angestrebtem Sieg treffen. Einen ökonomischen und diplomatischen Sieg erreichen Sie am schnellsten und effektivsten mit Morgan Industries. Seine Stärke liegt in wirtschaftlichem Wachstum und dem Abschließen von Verträgen und Pakten. Die Universität und die Pazifisten dagegen eignen sich hervorragend für einen transzendenten Sieg. Sie erlangen schneller wissenschaftliche Erkenntnisse als andere Gruppierungen. Die Basen der Universität besitzen außerdem schon von Anfang an Netzwerk-Knoten. Der Sieg durch Eliminierung aller gegnerischen Gruppierungen läßt sich am einfachsten mit dem Kollektiv und den Gläubigen umsetzen. Beide verstehen es, ihr Volk mit harter Hand zu führen, wobei die Gläubigen sogar einen +25%-Bonus bei allen Angriffen besitzen.

Vergessen Sie jedoch nicht: Fast alle Einheiten und Basis-Einrichtungen setzen technologischen Fortschritt voraus. Wenn Sie sich z. B. für die Gläubigen entscheiden, sollten Sie darauf achten, die spezifischen Minuspunkte durch Forschungseinrichtungen auszugleichen. Ein Kampf ohne technisch fortgeschrittene Waffen endet sonst oft in einer Niederlage.

Erkunden und Besiedeln:

Auch wenn Ihre Hauptbasis zunächst ungeschützt bleibt, ist es wichtig, mit der aktiven Einheit die nächste Umgebung zu erkunden. Untersuchen Sie dabei die Unity-Kapseln, die über den Planeten verteilt sind. Auch wenn sie manchmal Psycho-Viren aufscheuchen, bergen sie oft Technologien, Energie oder Bodenschätze.

Die Gouverneurs-Funktion ist für Einsteiger eine gute Hilfestellung. Eine manuell gesteuerte Produktion ist jedoch wesentlich effektiver, da ein Gouverneur nur für seine eigene Basis handelt. Sie können ihm zwar eine Richtung vorgeben, aber Sie selbst haben einen größeren Einblick in Finanzen bzw. wissenschaftlichen Stand Ihrer Basen. Schalten Sie den Gouverneur aus und lassen Sie vor allem zu Beginn des Spiels mehrere Koloniekapseln bauen. Je mehr Basen Sie schon frühzeitig errichten, desto schneller wächst Ihre Kolonie zu einem riesigen, unschlagbaren Imperium heran. Wichtig bei dem Plazieren von Basen ist vor allem, daß so viele Bodenschätze wie möglich in den Radius der Basis fallen. Sie haben Vorrang, auch wenn sich Radien dabei überschneiden sollten. Außerdem verringern Sie die Ineffizienz und verkürzen Wege, wenn Sie die Basen nah beieinander plazieren.

Sollten Sie im Verlauf des Spiels ein demokratisches Modell oder den Freien Markt wählen, kosten alle Einheiten pro Runde ein Mineral. Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie Ihre Umgebung erkundet haben. Denn wenn Sie viele Einheiten haben, erfordern diese hohe Unterstützungs-Aufwendungen – und bringen Drohnen mit sich.

Damit Basen über eine Größe von 6 oder 7 hinauswachsen, bedarf es „Former"-Einheiten. Sie machen das Terrain fruchtbar und erhöhen den Gewinn von Energie und Mineralien aus dem Boden. Lassen Sie mindestens die Hälfte der Basen schon frühzeitig Former produzieren, die dann auch Nachbarbasen ausbauen. Im Vordergrund sollte dabei immer die verbesserte Nahrungsproduktion stehen. Eine Basis, die nur Minen beschäftigen kann, gewinnt nicht an Größe und wird niemals so effektiv Minerale abbauen wie eine Basis mit vielen Farmen.

Wissenschaft und Forschung:

Auch wenn Sie nichts anderes als die Eroberung gegnerischer Städte anstreben, dürfen Sie die Forschung nicht vernachlässigen. Es macht keinen Sinn, eine Armee von schlecht ausgerüsteten Einheiten aufzustellen, wenn sie dann durch eine Handvoll gegnerischer Truppen besiegt wird. Grundsätzlich sollten

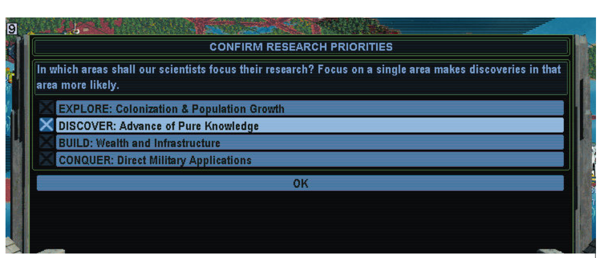


Treffen Sie die Wahl der Gruppierung sorgfältig: Sie sollte Ihrer Spielstrategie entsprechen.



Former machen das Land fruchtbar und lassen Ihre Basen zu einem Imperium heranwachsen.





Konzentrieren Sie Ihre Forschung auf ein bis maximal zwei Gebiete gleichzeitig.

alle Basen über wissenschaftliche Einrichtungen verfügen. Zudem verhelfen Geheimprojekte zu weiteren technologischen Fortschritten.

Die Forschungspriorität sollten Sie auf keinen Fall auf alle vier Zweige verteilen: Sie ergründen damit zwar von jedem Fachgebiet etwas, erlangen aber keinen klaren Vorsprung. Und gerade der Vorsprung gegenüber einer anderen Gruppierung bringt Sie in eine Machtposition. Je nachdem, auf welchen Sieg Sie hinsteuern, sind es die Kombinationen von Forschen und Bauen oder Kampf, die am meisten Erfolg versprechen. Ein anderer Weg, an Technologien zu kommen, ohne sie zu erforschen, ist der Tausch mit anderen Gruppierungen. Da jede Gruppierung andere wissenschaftliche Ziele verfolgt, schließen sich im Austausch Ihre technologischen Lücken. Außerdem erfahren Sie, wie weit Ihre Gegner sind, und können abschätzen, ob ein Krieg Erfolg hätte oder ob ein Bündnis ratsamer ist.

Bauwesen und Wohlstand:

Bauen Sie jedes Gebäude, das nichts kostet. Bis auf die Druckkuppel gibt es keine Einrichtung, die Ihre Basen in negativer Weise beeinflussen könnte. Jedoch kosten gerade die wichtigen Forschungseinrichtungen und Wohnkomplexe viel Energie. Um diese finanzieren zu können, sollten Sie zumindest ein Gleichgewicht zwischen den Wartungs-Aufwendungen und dem Energie-Einkommen schaffen. Achten Sie stets darauf, mindestens ein Drittel der Basen Energielager, Baufarmen und hybride Wälder bauen zu lassen. Währenddessen können die anderen Basen wissenschaftliche Labore produzieren und damit den Fortschritt vorantreiben. Überschüssige Energie sollten Sie nach



Wählen Sie soziale Modelle, die Ihre Spielstrategie unterstützen und sich gegenseitig ergänzen.

Möglichkeit der Forschung zukommen lassen. Verändern Sie dazu die prozentuale Verteilung zwischen Ökonomie, Psycho und Labors.

Krieg:

Bevor Sie gegen eine der Gruppierungen eine Vendetta aussprechen, sollten Sie entsprechend vorbereitet sein. Angriff ist die beste Verteidigung, aber ohne Verteidigung geht es nicht. Denn während Sie feindliche Basen einnehmen, findet der Gegner Ihre Stützpunkte schutzlos vor und nimmt sie möglicherweise ein. Sie benötigen also sowohl für den Kampf als auch für Ihre Verteidigung eine große Menge an Einheiten. Den wissenschaftlichen Fortschritt dürfen Sie beim Aufstellen einer Armee auf keinen Fall vernachlässigen. Je fortgeschrittener Ihre Waffen und Ihre Verteidigung sind, desto schwieriger ist es, Sie zu schlagen. Achten Sie außerdem auf eine lückenlose Verteidigung Ihrer Basen: Nur so ist im Krieg die Stabilität Ihres Imperiums gewährleistet.

Als Angriffstaktik empfiehlt sich folgender Trick: Greifen Sie mit starken Luft-, Artillerie- oder Schiffseinheiten große, taktisch wichtige Städte an. Wenn diese schutzlos geworden sind, können Sie mit bereits geschickt plazierten Einheiten ungehindert Städte einnehmen. Haben Sie das Kerngebiet des feindlichen Imperiums erobert, so ist der Gegner meist hilflos und muß sich ergeben.

Behalten Sie das Verhältnis von Energie-Einkommen und -Aufwendungen im Auge.

Soziale Modelle:

Im Verlauf des Spiels erhalten Sie verschiedene soziale Modelle zur Auswahl. Durch geeignetes Kombinieren erzielen Sie einige Boni für Ihre Spielstrategie. Sich ergänzende Ziele sind z. B. der Polizeistaat und die Machtstrategie. Beide vergeben Boni für Unterstützung und die Polizei wird außerdem in ihrer Moral bestärkt. Konflikte können entstehen, wenn Sie z. B. sowohl Wachstum als auch eine umweltfreundliche Verwendung von Ressourcen anstreben. Die demokratische Regie-



Soziale Unruhen lassen sich mit Transzendenten und Erholungsgebieten entschärfen.



Geheimprojekte verschaffen Ihnen wirtschaftliche, militärische und ökologische Vorteile.

rung und die grüne Ökonomie behindern sich gegenseitig, da sie gegensätzliche Ziele verfolgen. Das Ergebnis ist, daß Sie im Bereich Wachstum weder Plus- noch Minuspunkte haben. Effizienter ist es jedoch, Pluspunkte bewußt auszunutzen und Minuspunkte zuzulassen. Soziale Modelle, die Sie nicht verfolgen, sind für die Punkteverteilung kaum von Interesse.

Drohnen:

Vorsicht ist geboten, wenn sich in einer Basis immer mehr Bürger zu Drohnen entwickeln. Sie stiften Unfrieden und behindern Produktion und Forschung einer Basis, wenn ihre Anzahl die der Talente übersteigt. Gründe dafür können schnelles und starkes Wachstum von Basen, Kriege oder soziale Modelle sein. In der Regel lassen sich Aufstände mit Erholungsgebieten und Holo-Theatern auflösen. Ärzte, Empathen und Transzendente leisten zusätzlich gute Arbeit, indem sie die aufständischen Bürger beschwichtigen. Das soziale Modell aufgrund von Drohnen zu verwerfen ist daher meist nicht nötig.

Geheimprojekte:

Nachdem Sie die Landkarte erkundet und einige Basen errichtet haben, sollten Sie produktionsstarke Basen an Geheimprojekten arbeiten lassen. Zu den nützlichsten gehören das Human-Genom-Projekt und die virtuelle Welt. Sie fördern bereits zu Beginn Forschung und Zufriedenheit der Bürger – und damit eine stabile Grundlage für ein Imperium. Scheuen Sie sich nicht, die letzten Runden für die Fertigstellung zu erkaufen, wenn es darum geht, einer Gruppierung zuvorzukommen. Auch ein Verkauf von bereits gebauten Einrichtungen kann dabei Mittel zum Ziel sein. Beachten Sie: Gerade die Phase, in der Sie Gruppierungen entwickeln, Land einnehmen und Basen bauen, ist besonders kritisch. Die Macht verteilt sich schnell, während im späteren Verlauf die Hierarchie mehr oder weniger festgelegt ist. Haben Sie diesen Vorsprung einmal errungen, wird er Ihnen das ganze Spiel hindurch erhalten bleiben.

Beachten Sie, daß für die Bewertung Ihres Sieges Geheimprojekte zu den Punkten zählen, die am einfachsten zu erreichen sind. Nicht selten liegen die Punkte für die Bevölkerung sogar weit darunter.

Diplomatie:

Je weiter sich Ihre Gebietsgrenzen ausdehnen, desto mehr kommen Sie in Kontakt mit gegnerischen Gruppierungen. Wenn Sie Krieg vermeiden möchten, sollten Sie wissen, wie Sie



Als Planeten-Gouverneur haben Sie das letzte Wort bei wichtigen Entscheidungen.

mit den unterschiedlichen Charakteren umgehen müssen. Der Austausch von Wissen hat einen äußerst positiven Einfluß auf das Erwirken von Verträgen und Pakten. Stärke beweisen Sie, wenn Sie nicht sofort auf die Bittstellungen bzw. Forderungen eingehen. Verlangen Sie Technologien, die die Gruppierung nicht von sich aus anbietet. Sie sind meistens weiter fortgeschritten und damit nützlicher. Oft kommt es vor, daß Technologien gefordert werden, ohne daß Ihnen ihrerseits eine angeboten wird. Schlagen Sie statt dessen vor, der Gruppierung die Technologie für Energie zu verkaufen. Dies ist immer noch besser, als Forschungsergebnisse ganz ohne Gegenwert preiszugeben.

Mit der Erforschung der „Centauri-Empathie“ erhalten Sie die Möglichkeit, im Planeten-Konzil mit allen Gruppierungen zu kommunizieren. Streben Sie baldmöglichst die Wahl zum Planeten-Gouverneur an. Sie ist mehr als nur eine Formalität, denn sie bewirkt einen deutlichen Anstieg im Handelsvolumen. Außerdem sichert sie Ihnen doppelt so viele Stimmen bei der Durchsetzung oder Ablehnung von Vorschlägen.

Siege:

Die Herrschaft über Alpha Centauri können Sie auf vier verschiedene Arten erlangen. Für jeden Sieg werden unterschiedlich hohe Punkte verteilt. Wenn Sie z. B. eine möglichst hohe Punktzahl anstreben, empfiehlt sich ein Sieg durch Transzendenz. Die wenigsten Punkte dagegen erhalten Sie für den Sieg durch Eroberung.

Sieg durch Eroberung

Die Eliminierung aller gegnerischen Gruppierungen macht Sie zum alleinigen Herrscher über Alpha Centauri. Dieser Sieg ist meist nur mit einem großen Imperium zu erringen, das





Militärisch einflußreiche Gruppierungen erweisen sich als ideale Paktbrüder.



Hohe Technologien bleiben meist Gruppierungen mit einem Bonus auf Forschung vorbehalten.

viele militärische Einheiten unterstützt. Achten Sie im sozialen Modell besonders auf ein schnelles Wachstum, fördern Sie die Industrie und stärken Sie die Moral Ihrer Einheiten. Gruppierungen gelten auch als eliminiert, wenn sie vor Ihnen kapituliert haben.

Diplomatischer Sieg

Die Wahl zum Oberbefehlshaber führt Sie zum diplomatischen Sieg. Voraussetzung ist die „Homo Superior"-Technologie. Außerdem müssen Sie zu einer der beiden Gruppierungen gehören, die die meisten Stimmen hat. Gewinnen können Sie nur mit einer Mehrheit und daher ist es notwendig, mit den gegnerischen Gruppierungen Pakte zu schließen. Ein einfacher Vertrag bringt keine der Gruppierungen dazu, Sie zu wählen. Auch das Umstimmen gelingt in den wenigsten Fällen: Die Ernennung könnte folgenschwere Konsequenzen haben, die nicht mit Energie oder Technologien aufzuwiegen sind.
Der erste Schritt sollte ein Ausbau der militärischen Macht sein. Vor allem schwache Gruppierungen suchen einen Pakt mit einer starken Gruppierung. Grund dafür ist, daß sie einer großen militärischen Macht nicht gewachsen sind und im Kriegsfall fürchten müßten, eliminiert zu werden. Außerdem hoffen sie auf militärische Unterstützung gegen ihrerseits gegnerische Gruppierungen. Sie sollten jedoch vorrangig mit starken Gegnern Pakte schließen. Vergessen Sie nicht: Ein Pakt löst gleichzeitig auch eine Vendetta mit einer anderen Gruppierung aus. Und wenn diese nicht allzu stark ist, ist ein Krieg mit hohen Verlusten kaum zu erwarten. Wurden Sie zum Oberbefehlshaber erwählt, könnten sich Anführer dem Willen des Konzils widersetzen. Dies ist der Fall, wenn Sie Greueltaten verübt oder des öfteren eine Gruppierung heimtückisch hintergangen haben. In diesem Fall ist die einzige Lösung die Eliminierung der rebellischen Gruppierungen.

Wirtschaftlicher Sieg

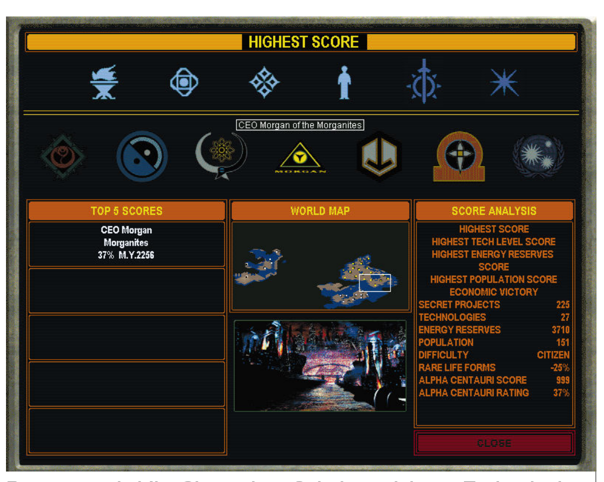
Der wirtschaftliche Sieg ist Ihnen gelungen, wenn Sie den Energiemarkt unter Ihre Kontrolle gebracht haben. Sie benötigen dazu die Menge an Energie, mit der Sie jede verbleibende Basis auf dem Planeten durch Gedankenkontrolle beherrschen könnten. Die Schwierigkeit liegt darin, daß mit wachsender Größe aller Bevölkerungen auch die Einheiten an notwendiger Energie steigen. In einer großen Zivilisation ist die notwendige Menge an Energie kaum noch realisierbar. Setzen Sie Ihre Prioritäten in den Bereich der Forschung, denn je früher Sie die „Planetare Ökonomie" entdecken, desto früher können Sie einen Versuch wagen. Bevor Sie sich für die Kontrolle des Energiemarktes entscheiden, werden Sie über die notwendige Energiemenge informiert. Verfügen Sie bereits über die benötigte Menge an Energie, sollten Sie abwägen, Ihr Imperium erst noch weiter auszubauen: Punkte für Geheimprojekte und Bevölkerungszahlen machen in der Schlußbewertung mehr aus als Punkte für einen wirtschaftlichen Sieg.
Während des Versuchs erhalten die gegnerischen Gruppierungen einen bestimmten Zeitraum, um Ihr Hauptquartier einzunehmen. Damit würde Ihr Sieg scheitern. Rüsten Sie daher Ihr Hauptquartier sowie angrenzende Basen mit Verteidigungseinrichtungen und genügend militärischen Einheiten aus.

Sieg durch Transzendenz

Die meisten Punkte erhalten Sie für einen Sieg durch Aufstieg zur Transzendenz. Voraussetzung ist der Bau des Geheimprojektes „Die Stimme des Planeten". Mit dessen Errichtung kann jede der Gruppierungen den „Aufstieg zur Transzendenz" bauen.

Die Stärke Ihres Imperiums sollte vor allem in der Forschung liegen, da die „Schwelle zur Transzendenz"-Technologie eine der höchsten ist. Daneben sollten Sie kurz vor Beenden der „Stimme der Planeten" über eine sehr produktionsstarke Basis und eine große Menge an Energie verfügen. Ist der Kampf um das letzte Geheimprojekt entfacht, muß alles sehr schnell gehen. Ordnen Sie die Nahrungsproduktion unter, selbst wenn es zu einer Unterversorgung kommt. Stellen Sie alle anderen Basen auf „Energie speichern" um und kaufen Sie so viele Produktionsrunden, wie Sie können. Errichten Sie als erste Gruppierung das Projekt, haben Sie den Sieg durch Transzendenz gewonnen.

Silke Menne



Bewertet wird Ihr Sieg neben Geheimprojekten, Technologien, Energie und Bevölkerung auch nach Schwierigkeitsgrad.

Allgemeine Spieletips

SimCity 3000

Für Hobby-Bürgermeister hat das lange Warten endlich ein Ende: SimCity 3000 ist da! Wir helfen Ihnen mit unseren Tips und Tricks auf dem Weg zu einer florierenden Großstadt.



Treffen Sie häufig Ihre Berater: Sie geben Ihnen wichtige Hinweise.

Tips für Einsteiger:

1. Errichten Sie Blöcke zu je 6x6 Kacheln. Das optimale Verhältnis von Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiet beträgt zu Beginn 2:1:2. Je größer die Stadt wird, desto mehr verschiebt sich dieses Verhältnis von der Industrie hin zum Gewerbe. Behalten Sie die Bedarfsanzeige („WGI") immer im Auge. Achtung: In einem großen Gewerbegebiet wird der Handel nicht weiter ansiedeln, auch wenn die Bedarfsanzeige im Plus ist. Es besteht dort keine Nachfrage mehr.

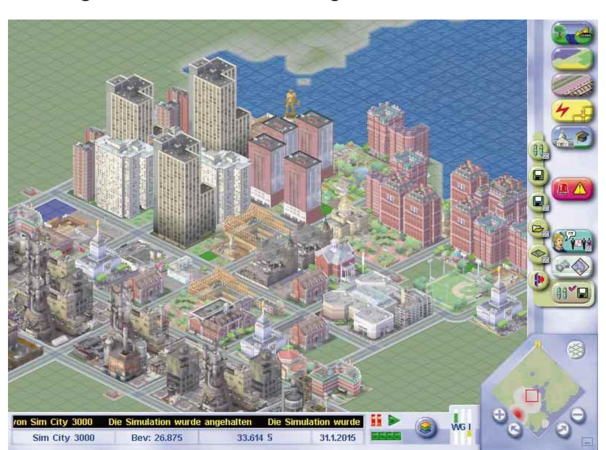
2. Versorgen Sie die Gebiete mit Strom und Wasser. Als Energiequelle empfiehlt sich trotz der Umweltbelastung anfangs das Kohlekraftwerk: Es kostet wenig und erzeugt viel Strom. Achten Sie darauf, daß jedes Gebiet mit Wasser versorgt ist, da sich Gebäude sonst kaum entwickeln.

3. Plazieren Sie Polizeirevier, Feuerwehr, Krankenhaus und Schule. Im Budget senken Sie die finanziellen Zuwendungen auf etwas mehr als die Hälfte. Zu Beginn braucht Ihre Stadt keine vollständige Unterstützung und kann auch mit weniger Geldmitteln arbeiten. Auf diese Weise sparen Sie erheblich an Geld, das Sie für den Aufbau der Stadt gerade in den ersten Jahren benötigen. Auf Forderungen sollten Sie jedoch immer eingehen. Es geschieht nur zum Wohle Ihrer Stadt!

4. Errichten Sie außerhalb der Stadt Müllverbrennungsanlagen, schaffen Sie eine Anbindung an das Straßennetz und versorgen Sie sie mit Strom und Wasser. Mit wachsendem Müllaufkommen sollten Sie Recyclingcenter errichten und im Verordnungsfenster „Mülltrennung" erlassen.

5. Ab einer Größe von etwa 30.000 bis 40.000 Einwohnern sollten Sie an den Aufbau eines Flughafens und eines Seehafens denken. Der Flughafen beschert Handel und Gewerbe einen wahren Boom, während der Hafen die Industrie fördert.

Achtung: Umweltschutzverordnungen hemmen das Wachstum von Handel und Industrie, während Tourismus-Werbung und Verordnungen für eine höhere Bildung das Wachstum antreiben.



Ihre Stadt wächst langsam heran – schafft sie es zur Metropole?

Treffen mit den Beratern:

Um über die aktuellen Vorgänge in Ihrer Stadt auf dem Laufenden zu sein, sollten Sie Ihre Berater regelmäßig treffen. Sie geben Ihnen wichtige Hinweise, welche Probleme es gibt, und machen Ihnen Vorschläge zur Lösung.

Kartenansichten:

Die Kartenansichten liefern wichtige Informationen über den Zustand Ihrer Stadt und der Sims. Auch wenn alles in Ordnung zu sein scheint: Die Kartenansichten machen Sie schon früh auf entstehende Probleme aufmerksam.

Stimmung:

Dieser Indikator zeigt auf, wie wohl sich die Sims in Ihrer Stadt fühlen. In der Nähe von Flughäfen und Müllverbrennungsanlagen bleibt die Begeisterung der Sims aus, Seen und Viertel mit hohem Freizeitangebot werden jedoch zum Tummelplatz. Faktoren für die Stimmung der Sims sind Kriminalität, Umweltverschmutzung und Freizeitangebot.

Budget — Ausgaben — Einnahmen

2019 Budget März 2019	Anpassen	Ausgaben bis heute	Schätzung zum Jahresende	Berater treffen
Verordnungen		-63 $	-433 $	
Verträge mit Nachbarn		0 $	0 $	
Anleihen		0 $	0 $	
Bildung		-820 $	-4.920 $	
Öffentliche Gesundheit		0 $	0 $	
Feuerwehr		-180 $	-1.080 $	
Straßen		-276 $	-1.656 $	
Polizei		-450 $	-2.650 $	
Massentransportmittel		-24 $	-144 $	

Einnahmen bis heute	7.652 $	
Geschätzte Gesamteinnahmen		45.362 $
Ausgaben bis heute	-1.813 $	
Geschätzte Gesamtausgaben		-10.883 $
Jahres-Cashflow bis heute	5.839 $	
Geschätzter Jahres-Cashflow		34.479 $
Momentane Barmittel		360.704 $
Budget zum Jahresende		395.183 $

Finanzberater treffen

Erhält die Polizei zuviel Geld, verhaftet sie mehr Bürger, als Straftaten begangen werden.







Solar- und Fusionskraftwerke sind sehr umweltfreundlich – aber auch teuer. Im Anbetracht der starken Umweltbelastung durch andere Kraftwerke sind diese Energielieferanten jedoch durchaus als Alternative geeignet.

Kriminalität:

Die Kriminalitätsrate ist einer der wichtigsten Faktoren für die Festsetzung der Grundstückspreise. Verwenden Sie in regelmäßigen Abständen die Kartenansicht, um Gebiete ohne polizeilichen Schutz ausfindig zu machen. Polizeireviere sind jeweils für einen bestimmten Radius zuständig und sollten in regelmäßigen Abständen aufgestellt werden. Beachten Sie: Gerade in Industriegebieten und am Flughafen häufen sich Verbrechen, aber auch an großen Waldgebieten, in denen zwielichtige Mitbürger ihr Unwesen treiben. Im Budgetfenster sollten Sie die Ausgaben für die Polizeireviere nie über 100% ansetzen, sondern immer etwas unterhalb, etwa bei 80%. Bekommen die Polizisten für ihre Arbeit zuviel Geld, verhaften sie mehr Bürger, als Straftaten begangen wurden. Die Sims lieben ihre Sicherheit, aber in einem Überwachungsstaat zu leben lehnen sie ab und ziehen über kurz oder lang in die Nachbarstadt.

Baudichte:

Die Baudichte „leicht“, „mittel“ und „dicht“ besagt jeweils, wie stark die Gebiete bebaut werden können. Bei einer leichten Baudichte entwickeln sich nur selten große Gebäude, während bei hoher Dichte Wolkenkratzer und prächtige Wohnhäuser entstehen können. Um eine Stadt zur Metropole heranwachsen zu lassen, empfehlen sich daher Gebiete mit großer Baudichte. Zu Anfang werden auch sie nur schwach bebaut, werden aber mit zunehmender Stadtgröße immer mehr zusammenwachsen. Als Nachteile einer hohen Baudichte sind mehr Kriminalität und eine höhere Umweltverschmutzung zu nennen.

Elektrische Energie:

Zu den umweltschädlichsten Kraftwerken zählen Kohle-, Öl- und Gaskraftwerk. Zu Beginn des 20. Jahrhunderts haben Sie keine andere Wahl, als eines dieser Kraftwerke zu bauen. Plazieren Sie sie daher an den Kartenrand, weit weg von den Wohngebieten: Dort stört die Luftverschmutzung niemanden. Mit dem technischen Fortschritt werden ab 1950 bis 2000 die umweltschonenden Kraftwerke erfunden. Diese sind: Wind-, Solar-, Mikrowellen-, Atom- und Fusionskraftwerke. Windkraftwerke erzielen oft nicht genügend Strom, da sie auf den nötigen Wind angewiesen sind, kommen also als verläßliche Energiequelle nicht in Frage. Solarkraftwerke belasten die Luft nicht, sind aber im Verhältnis zu Atom- und Fusionskraftwerken sehr teuer. Aber beachten Sie: Solarkraftwerke haben eine fast doppelt so lange Lebensdauer wie Atom- und Fusionskraftwerke. Eine Kombination aus Solar- und Fusionsenergie scheint am geeignetsten: Die Solarkraftwerke sichern eine gewisse Mindestgröße an Strom, während die Fusionskraftwerke im Handel mit Nachbarstädten eingesetzt werden. Besteht kurzfristig ein Mangel an Strom, so können Sie per Verordnung „Stromsparen“ trotzdem eine flächendeckende Versorgung garantieren.

Brandgefahr:

Die Gefahr eines Brandes ist vor allem in den Industriegebieten Ihrer Stadt sehr hoch. Errichten Sie dort vermehrt Feuerwehrstationen. Mit Hilfe der Kartenansicht läßt sich leicht ausfindig machen, welche Gebiete besonders gefährdet sind.



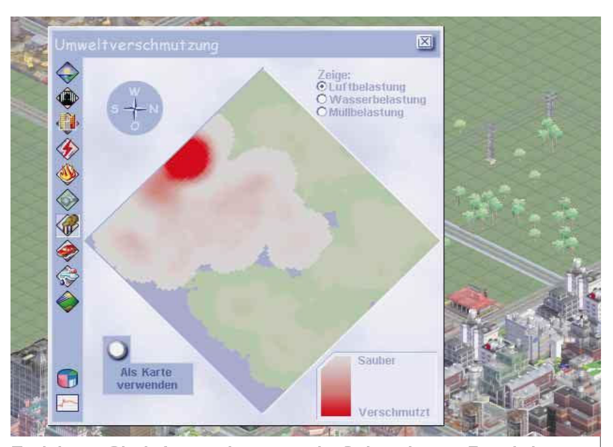
Vorsicht ist besser als Nachsicht: Feuerwehrstationen sollten flächendeckend aufgestellt werden.

Landpreise:

Die Landpreise sind wichtiger Indikator dafür, ob eine Gegend für die Sims bewohnenswert ist oder nicht. Gegenden mit astronomischen Grundstückspreisen sind vor allem an Seen mit vielen Parks und Jachthäfen zu finden. Sehr hohe Preise erzielen ebenfalls Stadtviertel mit Zoos, Stadien, Belohnungen und Baudenkmälern. Freie Flächen sollten in jedem Fall mit Parks oder zumindest Bäumen bebaut werden. Reißen Sie in Wohngebieten mit niedrigen Grundstückspreisen ohne Bedenken ein Haus ab und errichten Sie dort einen Park: Das gesamte Wohngebiet profitiert davon und die Landpreise schnellen in die Höhe.

Umweltbelastung:

Neben einer hohen Kriminalitätsrate ist die Belastung der Umwelt einer der Hauptgründe für einen niedrigen Grundstückspreis. Generell gilt: Plazieren Sie Gebäude, die Luftverschmutzung erzeugen, an den Kartenrand. Dort üben sie kaum noch Einfluß auf Wohngebiete aus. Steigen Sie mit dem technischen Fortschritt auf umweltfreundliche Kraftwerke um. Auch im Bereich der Industrie verschwinden mit Zunahme der High-Tech-Jobs bzw. mit Erhöhung des Bildungsquotienten Fabriken mit gefährlichen Abgasen. Mit einem kleinen Trick müssen Sie



Errichten Sie luftverschmutzende Gebäude am Rand der Stadt: Dort stören sie die Sims weniger.



Ein gut ausgebautes U-Bahn-Netz entlastet den Straßenverkehr – und damit die Umwelt – erheblich.

nicht lange warten, bis die umweltfreundlichen Gebäude anstelle der alten Fabriken entstehen: Reißen Sie ab einem Bildungsquotienten am Arbeitsmarkt von etwa 120 bis 130 alle Industriegebiete ab, lassen aber die Zuweisung des Gebiets bestehen. Die Industrie wird rasend schnell wieder aufgebaut, luftverschmutzende Fabriken werden aber kaum noch neu gebaut.

Verkehr:

Zu Anfang scheinen Straßen völlig ausreichend für die Bewältigung des Verkehrs zu sein. Doch je größer die Stadt wird, desto mehr behindern kilometerlange Staus und dadurch auch eine höhere Luftbelastung das Wachstum Ihrer Stadt. Denken Sie schon beim Zuweisen von Gebieten daran, in regelmäßigen Abständen ein bis zwei Kacheln für U-Bahn- und Bushaltestelle einzukalkulieren. Spätestens ab einer Stadtgröße von 40.000 bis 50.000 sollten Sie mit dem Ausbau eines U-Bahn-Netzes und einer Buslinie begonnen haben. Das Industrieaufkommen verlangt ab einer bestimmten Größe nach dem Bau einer S-Bahn. Verbinden Sie daher wichtige Punkte der Industrie innerhalb der Stadt und vor allem mit Nachbarstädten. Da die S-Bahn allerdings viel Platz wegnimmt und keinen wesentlich höheren Nutzen bringt, reicht ein grobes Netz aus.

Wasserversorgung:

Achten Sie stets darauf, Ihre Stadt mit genügend Wasser zu versorgen. Ohne Wasser ziehen viele Sims schon nach kurzer Zeit in die nächste Stadt! Innerhalb eines Jahres können Sie bis zu 40.000 Einwohner durch Wassermangel verlieren! Pumpenhäuser sind im Preis-Leistungs-Verhältnis besser als Meerwasserentsalzungsanlagen, jedoch sind Ufer an Süßwasserseen als Wohngebiet wesentlich beliebter bei den Sims als Küstenstrände. Wassertürme benötigen dagegen keinen direkten Zugang zum Wasser und können auch am Festland Wasser aus tieferen Schichten der Erde heraufpumpen. Ihre Kapazität läßt dabei allerdings zu wünschen übrig.

Sobald die Industrie mit Hafen oder einer Giftmüllfabrik Einzug in Ihre Stadt hält, sind Wasseraufbereitungsanlagen unvermeidlich. Die Sims wehren sich heftig gegen das giftige Abwasser, das ihnen als Trinkwasser angeboten wird.

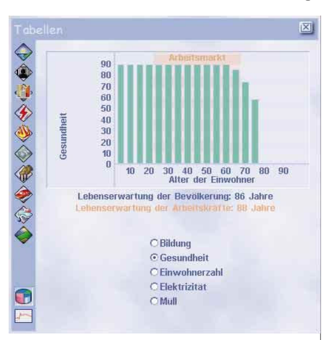
Bildung:

Die Bildung der Sims spielt eine zentrale Rolle. Je höher der Bildungsquotient Ihrer Einwohner ist, desto mehr High-Tech-Jobs werden in Ihrer Stadt besetzt. Dies hat vor allem auf die Industrie Auswirkungen: Mit qualifizierten Facharbeitern siedelt sich auch eine umweltfreundliche Industrie an. Die Fabriken mit den giftigen Abgasen verschwinden, die Luftbelastung sinkt und die Grundstückspreise steigen an. Die Sims verschmähen nicht einmal mehr die direkte Nachbarschaft dieser Industriegebiete.

Die Schule ist die erste Bildungsstätte, die die Sims als Kinder besuchen. Benutzen Sie regelmäßig das Abfragewerkzeug, um festzustellen, ob genügend Schulen vorhanden sind. Fehlen Pulte, so drängen sich die Sims in überfüllten Klassen. Die Lehrer können nicht mehr auf die Schüler eingehen – und das wirkt sich natürlich auf die Qualität der Bildung aus. Fundierte Kenntnisse werden in Gymnasien vermittelt und heben nochmals den Bildungsquotienten an. Stellen Sie Bibliotheken und Museen auf, um auch die älteren Sims geistig fit zu halten.

Gesundheit:

Ursachen für eine kränkelnde Sim-Bevökerung sind vor allem Luft-, Wasser- und Lärmbelästigung. Zu wenig Krankenhäuser und mangelnde finanzielle Unterstützung senken die Lebenserwartung der Sims ebenfalls drastisch. Meiden Sie die Nähe von Wohngebieten zu luftverschmutzenden Fabriken, Flug- und Seehäfen. Errichten Sie nach Möglichkeit Parks und ausgedehnte Waldgebiete, in denen sich die Sims von der täglichen Belastung erholen können. Verordnungen wie freie medizinische Versorgung und Herz-Kreislauf-Vorsorge verhelfen den pflegebedürftigen Sims zu einer strotzenden Gesundheit und Ihnen zu einem Aushängeschild Ihrer Stadt.



Gesunde Sims leben länger – und zahlen auch länger Steuern.



Ohne Wasser ziehen viele Sims schon nach kurzer Zeit in die nächste Stadt.



Eine gute Bildung lockt Industrie und Handel mit High-Tech-Jobs in die Stadt.

S T U



Müll:
Wohin mit dem Müll? Die Sims sind nicht gerade zimperlich, was das Wegwerfen von Verpackungen, alten Haushaltsgegenständen usw. angeht. Wird der Müll nicht weggeschafft, bleibt er direkt vor der Tür der Sims liegen: Die Sims rümpfen die Nase wegen des Gestanks und ziehen lieber in die Nachbarstadt, bevor sie den Anblick tagtäglich ertragen müssen. Errichten Sie eine Stadt zu Beginn des 20. Jahrhunderts, können Sie lediglich auf die Deponie als behelfsmäßige Lösung zurückgreifen. Diese wird jedoch schnell voll und sollte ab 1920 nur noch bestehen bleiben, um Überlastungen von Müllverbrennungsanlagen zu überbrücken. Achtung: Müllverbrennungsanlagen erzeugen eine gefährlich hohe Luftverschmutzung und sollten am Rand der Stadt plaziert werden. Müllkraftwerke erzeugen zwar etwas weniger Umweltverschmutzung, sind aber in der direkten Nähe zu Wohngebieten auch nicht gerade beliebt. Zur Entlastung von Müllverbrennungsanlage und Müllkraftwerk sollten Sie unbedingt Recyclingcenter errichten. Sie haben zudem einen wesentlichen Vorteil: Sie belasten die Luft nicht.



Recycling-Center entlasten Müllverbrennungsanlagen: Sie reduzieren das Müllaufkommen.

Eine Müllverbrennungsanlage erzeugt durch ihre Abgase eine gefährlich hohe Umweltverschmutzung.

Budget

Verordnungen:
Lassen Sie sich nicht erst mit einer Beschwerde von den Sims auf nötige Verordnungen hinweisen. Sind die finanziellen Mittel ausreichend, so lohnt es sich, im Verordnungsfenster zu stöbern. Vor allem hinsichtlich der Umwelt sollte mit „Saubere Luft" und „Mülltrennung" für bessere Lebensqualität gesorgt werden. In der Stadtplanung empfiehlt sich „Tourismus-Werbung", um Sims aus den Nachbarstädten zu locken. Grundsätzlich tragen Verordnungen nur zum Wohlbefinden Ihrer Sims bei. Jedoch sollten Sie vorsichtig bei den Erlässen sein, die Ihnen Geld einbringen. Parkgebühren mögen zwar den Verkehr auf die öffentlichen Verkehrsmittel umwälzen, doch ärgern sich die Sims darüber und empfinden Ihre Stadt als weniger wohnenswert. Aber es gibt auch Verordnungen, die Gewinn bringen und sich positiv auswirken: „Industrieabgabe für Luftverschmutzung" und „Abgabe für Industrieabfälle". Umweltverschmutzende Industrien siedeln in Städten mit diesen Verordnungen weniger häufig an, da dieser Beitrag ihren Gewinn schmälert. Auf diese Weise machen Sie den Weg für eine umweltfreundliche Industrie frei.

Steuern:
Steuern sind immer ein heißes Thema. Zahlen will sie keiner, finanziert werden soll aber alles. Versuchen Sie, durch den Handel mit Nachbarstädten und gewinnbringende Gebäude soviel Geld zu erwirtschaften, daß Sie auf die monatlichen Steuereinkünfte nicht angewiesen sind. Auf diese Weise können Sie den Forderungen nach niedrigeren Steuersätzen nachgeben.

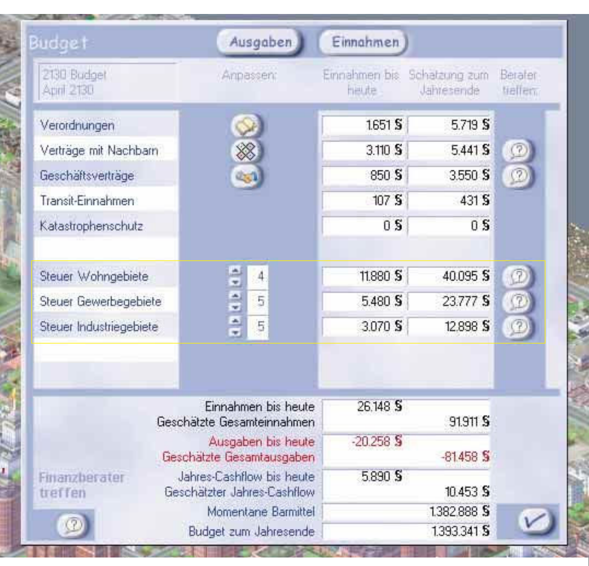
Handel mit Nachbarstädten:
Auch eine durchdachte Planung von Kosten und Einnahmen treibt das Budget oft in rote Zahlen. Von Zeit zu Zeit kommen Nachbarstädte auf Sie zu und bieten Ihnen an, Ihnen die Abnahme von Müll zu vergüten oder für die Lieferung von Strom ein Entgelt zu bezahlen. Voraussetzung dafür sind entsprechende Anbindungen an die Nachbarstadt, also Straße, Wasser- oder Stromleitung. Bevor Sie auf ein derartiges Angebot eingehen, sollten Sie sich davon überzeugen, daß genügend Kapazitäten vorhanden sind. Meist übersteigt das Angebot das restliche Aufnahmevermögen etwas, so daß Sie nur mit dem Bau einer neuen Anlage oder eines neuen Kraftwerks einwilligen sollten. Denn sind Sie nicht imstande, der monatlichen Lieferung nachzukommen, zahlen Sie eine Konventionalstrafe und verlieren die lukrativen Einkünfte. Mit einer nicht ganz fairen Methode können Sie den Preis für Ihre Dienste hochschrauben: In langjährigen Verträgen verläßt sich die



Gehen Sie auf das Angebot der Nachbarstadt nur ein, wenn Sie genügend Kapazitäten haben.



Geschäfte mit Nachbarstädten bringen Ihnen viel Geld ein.



Budget — Ausgaben | Einnahmen — 2130 Budget, April 2130

	Anpassen:	Einnahmen bis heute	Schätzung zum Jahresende	Berater treffen:
Verordnungen		1.651 $	5.719 $	
Verträge mit Nachbarn		3.110 $	5.441 $	
Geschäftsverträge		850 $	3.550 $	
Transit-Einnahmen		107 $	431 $	
Katastrophenschutz		0 $	0 $	
Steuer Wohngebiete	4	11.880 $	40.095 $	
Steuer Gewerbegebiete	5	5.480 $	23.777 $	
Steuer Industriegebiete	5	3.070 $	12.898 $	

Einnahmen bis heute	26.148 $
Geschätzte Gesamteinnahmen	91.911 $
Ausgaben bis heute	-20.258 $
Geschätzte Gesamtausgaben	-81.458 $
Jahres-Cashflow bis heute	5.890 $
Geschätzter Jahres-Cashflow	10.453 $
Momentane Barmittel	1.382.888 $
Budget zum Jahresende	1.393.341 $

Finanzberater treffen

Niedrige Steuern ziehen Sims, Industrie und Handel in Ihre Stadt.

Nachbarstadt auf das von Ihnen gelieferte Wasser, den Strom etc. Besitzen Sie genügend finanzielle Reserven, brechen Sie den Vertrag bei der nächsten Neuverhandlung ab (Sie zahlen keine Konventionalstrafe!). Nach kürzester Zeit wird die Nachbarstadt händeringend auf Sie zukommen und Sie um einen neuen Vertrag bitten. Sie befinden sich nun in einer Machtposition: Lehnen Sie Angebote solange ab, bis die Stadt Ihnen einen wesentlich höheren Betrag zahlt, als Sie früher für die selbe Menge erhalten haben.

Belohnungen & Gelegenheiten:

Belohnungen:

Gebäude, die Sie zur Belohnung erhalten, wirken sich sehr positiv auf die Grundstückspreise in direkter Nachbarschaft aus. Plazieren Sie sie vor allem dort, wo Sie Wohngebiete lebenswerter machen möchten.

Bürgermeisterhaus: Ab einer Größe von 2.000 Einwohnern wird Ihnen von den Sims Ihr eigenes Bürgermeisterhaus verliehen.

Rathaus & Gerichtsgebäude: Diese beiden Gebäude erhalten Sie bei 10.000 Einwohnern.

Statue: Haben Sie 20.000 Sims in Ihre Stadt gelockt, werden Sie in Stein gehauen.

Börse: Die Börse wirkt sich nicht nur auf die Grundstückspreise aus, sondern fördert außerdem den Handel. Sie erhalten sie ab einer Stadtgröße von 200.000 Sims.

Universität & Kleinkunsttheater: Sie werden aufgrund eines hohen Bildungsquotienten oder einer großen Anzahl von Bibliotheken und Museen verliehen.

Gelegenheiten:

Gewinnbringende Gebäude

Von Zeit zu Zeit werden Ihnen Gebäude angeboten, die eine zusätzliche Einnahmequelle für Ihr Budget darstellen. Wann Sie eines dieser Gebäude bauen, ob Sie es abreißen oder ob Sie es überhaupt bauen, bleibt Ihnen überlassen. Grundsätzlich gilt: Nehmen Sie das Gebäude an. Gebäude bringen viel Geld ein und könnten in einer finanziellen Krise Ihre letzte Rettung sein!

Kasino: In direkter Nachbarschaft erhöht sich die Kriminalitätsrate, die aber mit ein bis zwei Polizeirevieren ausgeglichen werden kann. Voraussetzung ist die Legalisierung des Glücksspiels im Verordnungsfenster. Monatlicher Gewinn: 350 Simmentaler.

Giftmüllfabrik: Sie erzeugt eine gefährlich hohe Umweltverschmutzung und sollte weit weg von der Stadt plaziert werden. Außerdem belastet sie das Grundwasser und macht damit Wasseraufbereitungsanlagen nötig. Monatlicher Gewinn: 400 Simmentaler.

Gigamall-Einkaufszentrum: Die Sims rennen diesem Einkaufszentrum die Türen ein. Allerdings wirkt es sich negativ auf die Gewerbegebiete aus: Vor allem in angrenzenden Geschäften werden kaum noch Einkäufe getätigt. Errichten Sie es deshalb nicht direkt neben Gewerbegebieten, sondern in der Mitte eines Wohngebietes. Monatlicher Gewinn: 300 Simmentaler.



Ein Gigamall-Einkaufszentrum sieht gut aus und läßt die Stadtkasse klingeln.

Hochsicherheitsgefängnis: Ein derart großes Gefängnis mit Schwerverbrechern als Insassen ist nicht gerade eine beliebte Nachbarschaft für die Sims. Plazieren Sie es weiter außerhalb oder im Industriegebiet. Außerdem sollten Sie es mit einem Polizeirevier absichern, da sich dort immer wieder Vorfälle ereignen. Monatlicher Gewinn: 250 Simmentaler.

Kostenpflichtige Gebäude

Geysirpark: Der Geysirpark ist ein Naturschutzpark und als solcher besonders beliebt als Erholungsgebiet für die gestreßten Sims. Allerdings ist er nur dann eine Attraktion, wenn er weit genug außerhalb der dicht besiedelten Wohngebiete errichtet wird. Kosten: 10.000 Simmentaler.

Golfclub: Der Golfclub zieht gut betuchte Sims in Ihre Stadt, die viel Spaß an kostspieligen Hobbys haben. Hohe Steuern zu zahlen macht ihnen nicht viel aus und die Einnahmen aus der Einkommensteuer steigen an. Kosten: 25.000 Simmentaler.

Stadion: Mit wachsenden Einwohnerzahlen und mindestens zwei bis drei Stadien in Ihrer Stadt werden die Rufe der sportbegeisterten Sims nach einem großen Stadion laut. Für Spiele reisen Sims auch aus Nachbarstädten an – und bleiben vielleicht für immer! Kosten: 75.000 Simmentaler.

Freizeitpark: Der Freizeitpark ist zwar sehr kostspielig, dafür lieben ihn die Sims über alles. Kosten: 125.000 Simmentaler.



Ein Wirbelsturm wütet durch die Stadt. Sobald die Katastrophe vorbei ist, geht es an die Aufräumarbeiten. Reparieren Sie als erstes das Stromnetz.



Medizinisches Forschungszentrum: Dieses Forschungszentrum befaßt sich vor allem mit der Gesundheit der Sims und entwickelt neue Behandlungsmethoden sowie bessere Medikamente und Therapien. Kosten: 75.000 Simmentaler.

Wissenschaftszentrum: Das Wissenschaftszentrum gibt dem Handel durch technische Innovationen Auftrieb. Kosten: 75.000 Simmentaler.

Leuchtturm: Der Leuchtturm stellt neben einem schönen Fotomotiv auch noch ein für die Schifffahrt lebenswichtiges Gebäude dar: Mit seinem Licht rettet er Schiffe bei schlechter Sicht vor dem Auflaufen an der Küste. Kosten: 5.000 Simmentaler.

Die Gebäude im Überblick

Gebäude	Kosten	Leistung	Umweltbelastung	Lebensdauer
Kohlekraftwerk	5.000	6.000 MW	Gefährlich hoch	Etwa 75 Jahre
Ölkraftwerk	8.500	7.000 MW	Gefährlich hoch	Etwa 75 Jahre
Gaskraftwerk	4.500	3.000 MW	Sehr hoch	Etwa 80 Jahre
Atomkraftwerk	20.000	16.000 MW	Niedrig	Etwa 65 Jahre
Windkraftwerk	250	200 MW	Keine	Etwa 120 Jahre
Solarkraftwerk	15.000	5.000 MW	Keine	Etwa 100 Jahre
Mikrowellenkraftwerk	30.000	14.000 MW	Keine	Etwa 85 Jahre
Fusionskraftwerk	50.000	50.000 MW	Niedrig	Etwa 60 Jahre
Recyclinganlage	5.000	Ausreichend/ Unzureichend	Keine	75 Jahre
Müllverbrennungsanlage	7.500	4.500 t	Gefährlich hoch	80 Jahre
Müllkraftwerk	25.000	5.250 t	Sehr hoch	Etwa 70 Jahre
Pumpenhaus	300	1.500 m≥	–	110 Jahre
Wasserturm	150	600 m≥	–	130 Jahre
Wasseraufbereitungsanlage	15.000	60.000 m≥	–	70 Jahre
Meerwasserentsalzungsanlage	1.500	5.000 m≥	–	100 Jahre

Kostenlose Gebäude:

Waffenfabrik: Die Waffenfabrik fördert sowohl Handel als auch Industrie, erzeugt aber eine hohe Luftverschmutzung und sollte am Rand der Stadt aufgestellt werden.

Militärstützpunkt: Mit dem Militärstützpunkt hält auch ein größerer Umsatz für Handel und Industrie in Ihre Stadt Einzug. Obwohl der Stützpunkt keine Umweltverschmutzung erzeugt, möchten die Sims nur ungern in seiner Nähe wohnen.



Wütende Sims zerstören alles, was ihnen in den Weg kommt.

Katastrophen:

Feuer:

Mögliche Ursachen sind die heißen Jahreszeiten und mangelnder Brandschutz. Aber auch als Folge von anderen Katastrophen tauchen sie auf. Setzen Sie die Polizei ein, die das Gebiet absperrt und den Verkehr umleitet. Die Feuerwehr wird rund um die Brandherde eingesetzt. Droht das Feuer auf weitere Gebäude überzugreifen, reißen Sie eine Kachel um das Feuer herum alles ab, so daß das Feuer dort keine Nahrung findet.

Wirbelsturm:

Noch während der Wirbelsturm über Ihre Stadt zieht, folgen Sie ihm und räumen die zerstörten Gebiete mit dem Bulldozer auf. Sind Brände entstanden, werden diese mit Feuerwehr und Polizei eingedämmt und die gekappte Stromleitung sofort ersetzt.

Erdbeben:

Die Schäden, die durch ein Erdbeben entstehen, lassen sich schon im Voraus begrenzen, wenn Sie in den Verordnungen „Erdbebensicherheit und Nachrüstung“ erlassen. Ansonsten gilt auch hier dieselbe Vorgehensweise wie bei Feuer: Brände stoppen, Stromnetz schließen und die zerstörten Viertel wieder aufbauen.

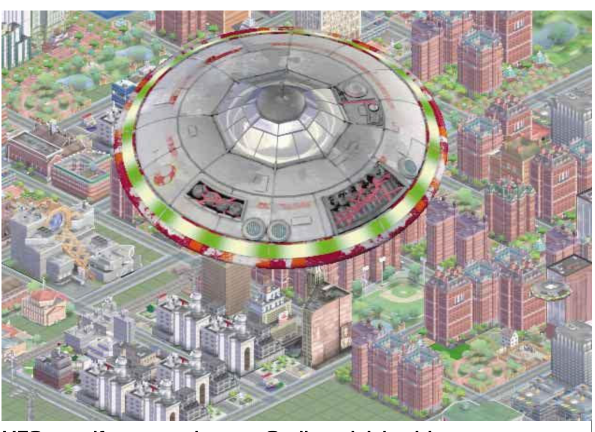
Aufstand:

Faktoren, die einen Aufstand begünstigen, sind: Arbeitslosigkeit, hohe Kriminalitätsrate, Stromausfall über einen längeren Zeitraum hinweg und ein geringes Bildungsniveau. Versuchen Sie, Aufstände schon im Vorfeld durch mehr Polizeireviere, mehr Schulen und zuverlässige Stromquellen zu verhindern. Bricht ein Aufstand aus, kesseln Sie die randalierenden Sims mit der Polizei ein und löschen Sie entstandene Brände mit Hilfe der Feuerwehr.

UFO:

UFOs sind unberechenbar und zerstören Ihre Stadt in verschiedenen Vierteln gleichzeitig. Versuchen Sie schnellstmöglich die verwüsteten Gegenden abzusichern, indem Sie bei Bränden eine Kachel um das Feuer herum bulldozern. Sind alle Gebiete isoliert und die UFOs weg, können Sie sich an die Aufräumarbeiten machen.

Silke Menne



UFOs greifen an mehreren Stellen gleichzeitig an.

Allgemeine Spieletips

Kurt

Fußballmanagement mal anders: Mit Kurt von Heart-Line geht eine witzige und trotzdem komplexe WiSim aus Deutschland an den Start. Wir helfen Ihnen auf dem Weg zur Meisterschaft.

Einstieg:

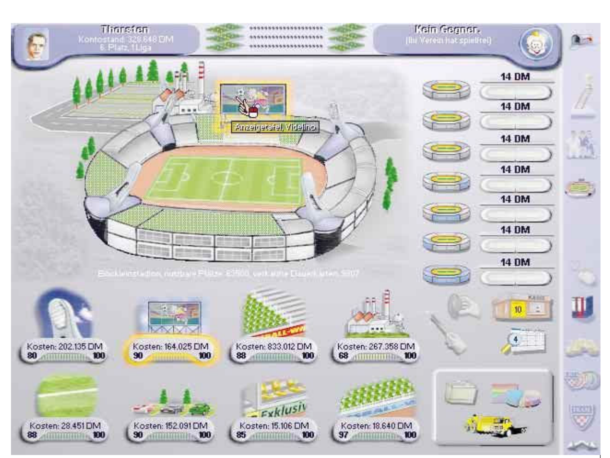
■ Zu Beginn sollten Sie ruhig eine Saison lang die einfachste Stufe von Kurt wählen. Nur so machen Sie sich in Ruhe mit den unzähligen Icons und Funktionen des Spiels vertraut.

■ Wählen Sie Ihre Lieblingsmannschaft, lassen Sie sie im oberen Drittel der Bundesliga anfangen und aktivieren Sie „viel von schnödem Mammon".

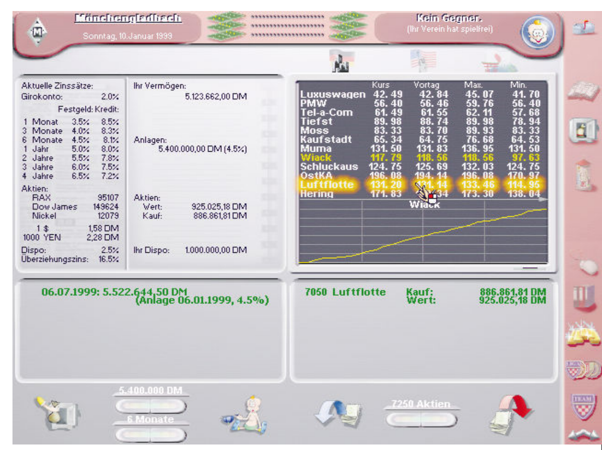
■ Nun haben Sie finanziell erst einmal recht freie Hand, die beiden besten Assistenten kostenlos zur Verfügung und können, ohne große Sorgen zu haben, die Grundkenntnisse in Sachen Kurt erlernen.

■ Um auch die internationale Spielweise kennenzulernen, können Sie bei Spielbeginn einstellen, ob Sie direkt im europäischen Wettbewerb mitmischen wollen.

■ Haben Sie einen schwächeren Rechner, können Sie die Geschwindigkeit heraufsetzen, indem Sie einige ausländische Ligen per Editor streichen.



Warten Sie regelmäßig Ihr Stadion, da es ansonsten gehäuft zu Ausschreitungen kommt und die Zuschauer wegbleiben.



Die Gewinnspanne bei Aktien ist recht gering. Richtig Kohle machen Sie dabei nur – den richtigen Riecher vorausgesetzt –, wenn Sie mit sehr hohen Summen ins Geschäft einsteigen (so ab zwei Millionen Mark).

Allgemeine Spieltips:

■ Nutzen Sie Ihr Wechselkontingent aus! Unzufriedene Spieler können durch Einsätze (wenn auch nur kurze) besänftigt werden.

■ Stellen Sie den Einsatz nur in ganz besonders wichtigen Spielen auf 100 Prozent (etwa im Champions Cup-Endspiel o. ä.). Bei einem Rückstand in einem Spiel, das Sie partout nicht verlieren wollen, ist es ebenfalls empfehlenswert, für die letzten 30 Minuten beispielsweise den Einsatz hochzuschrauben und auf „Teufel komm raus" stürmen zu lassen.

Die Finanzen:

■ Zu Beginn des Spiels können Sie wählen, ob Sie mit Geld gesegnet oder eher kirchenmäusig spielen wollen. Neueinsteiger sollten sich ruhig ein wenig mehr Geld gönnen.

■ Werbung: Schließen Sie so früh wie möglich Werbeverträge ab. Sie müssen dabei einstellen, welches Saisonziel Sie anstreben. Hier ist es nicht hilfreich, die Ziele zu hoch anzusetzen, da ansonsten bei verpaßter Zielsetzung die Sponsoren unzufrieden werden.

■ Geben Sie eine Saison nicht vorzeitig auf. Jeder nach oben verbesserte Platz entspricht einem höheren Betrag aus dem Kurt-Sponsorpool.

■ Bei der Prämienverhandlung sollten Sie auf keinen Fall die vorgeschlagenen Prämien vertraglich festschreiben lassen. Mehr als 2.500 Mark pro Sieg sollten Sie Ihren Spielern in der Bundesliga nicht zahlen. Streichen Sie außerdem die Nichtabstiegsprämie, wenn Sie als Zielsetzung einen Platz im oberen Mittelfeld oder höher angegeben haben.

■ Aus steuerlichen Gründen ist es sinnvoll, kurz vor dem Ende einer Saison auf dem Transfermarkt noch einmal zuzuschlagen (falls Sie in der Saison Gewinn erwirtschaftet haben). Brauchen Sie keinen neuen Spieler, so gibt es am Stadion immer etwas





Die Siegprämien sollten 2.500 Mark nicht übersteigen, auch wenn der Computer wesentlich höhere Werte vorschlägt. Streichen Sie auch die Abstiegsprämie.



Hier sehen Sie eine ideale Sturmformation für Teams mit starken Angreifern. Spielen Sie ein echtes Außenstürmerspiel, setzen Sie auf kopfballstarke Mittelstürmer.

auszubessern oder neu zu bauen. Keine Angst vor fast leeren Kassen zum Saisonende, denn zur nächsten Spielzeit gibt es ja sofort wieder die Einnahmen aus den Dauerverkäufen.

■ Aktien: Mit den Aktien können Sie nur wenig Gewinn machen, da die Spannen, in denen sich die Aktienkurse bewegen, recht gering sind. Wollen Sie aber trotzdem Aktien kaufen, achten Sie darauf, daß diese völlig im Keller sind (zu erkennen an den Max/Min-Werten). Auch wenn Sie sich völlig verspekuliert haben, sollten Sie nicht in Panik verfallen. Es dauert zwar eine Weile, doch früher oder später wird der Aktienwert wieder in akzeptable Höhen klettern.

■ Die Eintrittspreise: In der ersten Liga ist ein Mittelwert von 15,- bis 17,- Mark anzustreben. Im VIP-Bereich können Sie ruhig die Preise anheben. Topzuschläge sind nur für die Spiele gegen die ersten vier Teams der Tabelle sinnvoll. Dieser Zuschlag sollte 25 Prozent nicht übersteigen, da ansonsten die Zuschauer wieder wegbleiben. In der zweiten Liga sollten die Eintrittspreise 12,- Mark nicht übersteigen.

■ Ein Stadionausbau ist immer sinnvoll, wenn er finanzierbar ist, da ein Großteil Ihrer Einnahmen von den Fans kommt.

■ Versicherungen: Versichern Sie vornehmlich Stars wie Stürmer oder offensive Mittelfeldspieler, da diese am schnellsten gefoult werden und sich so häufiger verletzen. Einen Torwart sollten Sie dagegen nicht versichern.

Die Taktik:

Kurt setzt im Gegensatz zu vielen anderen Managerprogrammen stärker auf die spielerische Substanz Ihrer Mannschaft als auf den finanziellen Aspekt. Um eine gute Mannschaft zu formen, muß man taktisch so einige Finessen beherrschen. Wir waren für Sie auf Sepp Herbergers Spuren.

■ **Lange Bälle:** Lange Bälle sind ein probates Mittel, um Räume in Windeseile zu überbrücken. Dies hat nicht nur den Vorteil, daß Sie Ihr Team zum schnellen, überraschenden Spiel führen können, sondern auch, daß Ihre Spieler in bedrängten Situationen weite Päße bzw. Befreiungsschläge vollführen, anstatt mit einem Kurzpaßspiel einen gefährlichen Fehlpaß zu riskieren. Nachteile gibt es aber auch: Des öfteren kommt es vor, daß Ihre Stürmer vor dem 16 Meter-Raum statt aufs Tor zu schießen einen langen Querpaß nach außen machen und so eine mögliche Chance vereiteln.

■ **Kurze Bälle:** Um mit kurzen Bällen Erfolg zu haben, müssen Sie im Training viele Wochen lang das Kurzpaßspiel üben lassen. Wir empfehlen daher auf jeden Fall eine Taktik, die auf langen Bällen basiert. Kurze Pässe sind riskant, bringen Mitspieler in die Gefahr, Foul spielen zu müssen, und setzen große technische Finessen voraus. Einen großen Vorteil hat der Kurzpaß jedoch: Sie können wesentlich besser mit einer gestellten Abseitsfalle umgehen und tappen nicht zu oft hinein.

■ **Über Außen:** Spielen Sie über Außen, das ist der Schlüssel zum Erfolg. Üben Sie im Training das Flanken und setzen Sie auf kopfballstarke Stürmer.

■ **Konter:** Die Kontertaktik sollte auf „normal" stehen. Verändern Sie diese Einstellung bei mindestens zwei Toren Vorsprung auf „Voll kontern". Jetzt sollten Sie in Verbindung mit „über Außen" und „lange Bälle" eine ideale Kontersituation vorfinden. Ziehen Sie Ihre Spieler auch völlig zurück. Bemerken Sie, daß der Druck zu groß wird und die Konterchancen einfach zu selten sind, müssen Sie hier jedoch Ihr Team wieder vorziehen.

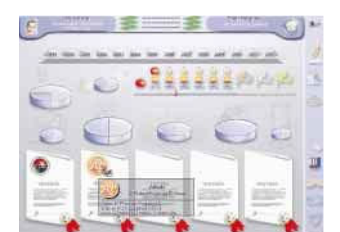
■ **Einigeln:** Das Einigeln in der eigenen Hälfte (in Verbindung mit einer Kontertaktik) ist äußerst schwierig und eine heikle Sache. Bei einer 1:0-Führung zehn Minuten vor dem Ende ist diese Taktik sicherlich zu empfehlen, doch länger als 25 Minuten sollten Sie sich bei einer knappen Führung nicht einigeln. Das geht fast immer daneben.

■ **Raumaufteilung:** Bemerken Sie während des Spiels, daß die Erschöpfung vieler Spieler (roter Kreis um den Spieler) stark zunimmt, sollten Sie einmal einen Blick auf die Raumaufteilung werfen. Müssen Ihre Spieler zu große Räume abdecken, sind sie oft zur Pause bereits völlig fix und fertig. Verkleinern Sie also gegebenenfalls die Raumdeckungszonen.

■ **Taktische Ausrichtung:** Die taktische Ausrichtung ist eine Art Glaubenskrieg bei vielen Fußballfachleuten. Bei Kurt hat es



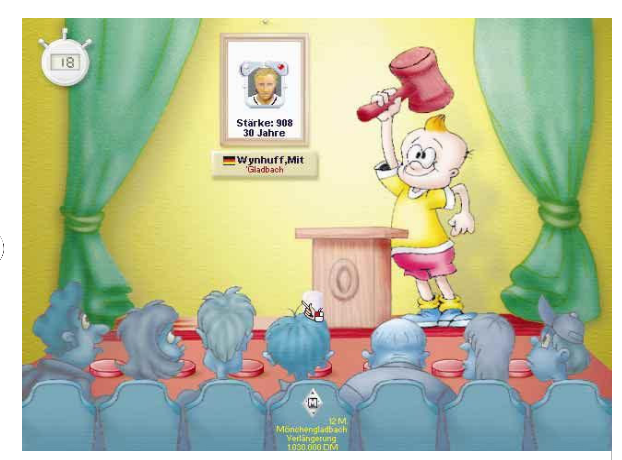
Konterchance für die Bayern: Wenn Ihr Team auf Konter aus ist, sollten Sie in Ergänzung dazu die Taktik auf „lange Pässe" stellen, um das Mittelfeld möglichst schnell zu überbrücken.



Ihren Trainer-Status erkennen Sie hier. Vorsicht: Ein Klick auf ein Angebot führt unwiderruflich zum neuen Club. Vertragsverhandlungen oder Ähnliches finden nicht statt.

Der steinige Weg nach oben

Ein besonderer Reiz ist es, in einer der unteren Ligen zu beginnen und seinen Lieblingsclub ganz nach oben an die Spitze Europas zu führen. Dies bedarf einiger Zeit, ist aber zu schaffen. Beachten Sie, daß gerade in den Regionalligen nur sehr wenig Geld zu verdienen ist. Drei Spitzenspieler für jeden Mannschaftsteil zu erwerben fällt damit also flach. Einer ist aber meist finanzierbar. Kaufen Sie einen Stürmer im Bereich um 930 bis 950 und schneiden Sie das Spiel auf ihn zu (Hohe Bälle, Flanken). Nutzen Sie die Option, Spieler auszuleihen. Nachdem Sie einen Topstar gekauft haben, sollten Sie damit beginnen, sich nach Cracks umzusehen, deren Verträge auslaufen. Machen Sie jedoch keine finanziellen Kraftakte, da dies im Falle eines Nichtaufstiegs den Ruin Ihres Clubs bedeuten würde. Um Ihnen das Leben ein wenig leichter zu machen, können Sie im Rahmen der gewählten Liga im Editor Ihren Stärkewert heraufsetzen. Die Stadionpreise sollten 10,- Mark nicht übersteigen, da Sie sonst vor Minikulissen agieren müssen.



Eine Vertragsverlängerung ohne Konkurrent ist einfach, doch seien Sie vorsichtig beim Wettfeilschen mit anderen Clubs. Die Gehälter schnellen allzu oft in den Himmel.

sich bewährt, auf eine offensive bis „todesmutige“ Ausrichtung zu setzen. Wir empfehlen eine 4-3-3- oder sogar eine 3-3-4-Taktik. Die Taktik ist natürlich stark vom zur Verfügung stehenden Kader abhängig. Haben Sie nur zwei brauchbare Stürmer, sollten Sie die Taktik so anpassen, daß die stärksten Spieler auf jeden Fall zum Einsatz kommen. Zurück zur Offensivstrategie 3-3-4: Ziehen Sie die beiden Außenstürmer ganz an die Außenlinie und lassen Sie sie an der Außenlinie erst nach innen laufen. In der Mitte stellen Sie den Sturmtank in die Nähe des Elfmeterpunktes, dahinter sollte sein vierter Sturmkollege stehen. So ist gewährleistet, daß auf vom Torwart oder der Abwehr abgewehrte Bälle reagiert wird und diese nicht im Mittelfeldniemandsland verschwinden. Außerdem kann der vierte Stürmer im Rückraum auch als eine Art Spielmacher fungieren (Sie



Halten Sie das Spiel an und picken Sie sich einen Spieler heraus, um eine detaillierte Übersicht zu erhalten. Müde Spieler erkennen Sie aber auch am roten Kreis.

können also auch einen offensiven Mittelfeldspieler hierher stellen). Geht es gegen den Abstieg, sollte eine gemäßigtere Taktik angewandt werden. Nur einen Stürmer aufzustellen, ist in der Regel aber nicht empfehlenswert.

- Sie sollten stets Freistöße provozieren lassen. Bei einem Rückstand ist es nützlich, zusätzlich Taste 3 zu betätigen, um Ihre Spieler aus allen Lagen schießen zu lassen.
- Die Funktion „Gegner kommen lassen“ setzen Sie am besten nur bei mindestens zwei Toren Vorsprung ein.
- Werden Sie nach einem Rückstand nicht panisch. So laufen Sie nur ins offene Messer des Gegners. Steigern Sie langsam die Gegenwehr. (1. Aus allen Lagen schießen – 2. Einsatz erhöhen – 3. Voller Angriff – 4. Stürmer einwechseln – 5. Einsatz auf 100 Prozent)
- Schrauben Sie bei höheren Führungen (z. B. 3:0) den Einsatz Ihrer Spieler auf 45 Prozent herunter und vermeiden Sie Zweikämpfe, um unnötigen Verwarnungen zu entgehen.

Die Assistenten:



Die Assistenten im Überblick: Am besten und teuersten sind Assi-Mann und Robo-Doc. Assi-Mann ist so gut, daß Sie eigentlich nicht mehr viel selbst machen müssen, was dem Spielspaß natürlich abträglich ist. Setzen Sie deshalb einen solchen Topmann nur auf Ihre Gehaltsliste, wenn all Ihre Versuche, den Kahn wieder flott zu bekommen, fehlschlagen.

- **Medizin:** Der Chinese Chang Chin Chong kann durchaus empfohlen werden. Er ist nicht allzu teuer und leistet gute Arbeit. Einen Assistenten in Sachen Medizin benötigen Sie auf jeden Fall. Der beste „Medizinmann“ ist Robo-Doc.
- **Training:** Der teuerste (und beste) Assistent ist Assi-Mann. Er kostet zwar Unmengen, kann aber alle Bereiche mehr als zufriedenstellend abdecken. Wenn Sie sich aber ohnehin um die Taktik und das Training selbst kümmern wollen, wäre das Engagieren von Assi-Mann Verschwendung. In diesem Fall sollten Sie Werner Weitblick engagieren, um zumindest einen fähigen Mann für die Transfer-Politik zu haben. Das gewährleistet, daß





Der Club Costa del Sol ist der beste für Ihre Mannschaft und trotz des hohen Preises empfehlenswert. Um ein Trainingslager zu buchen, müssen Sie eine Woche finden, in der keine Spiele stattfinden, wobei es hierbei egal ist, ob Ihr Team spielt oder ein anderes in ganz Europa.

Sie keine Vertragsverhandlungen mit eigenen Spielern verpassen. Wollen Sie auch das selbst machen, können Sie eine Menge Geld sparen. Bei der Verpflichtung von Assistenten sollten Sie eine möglichst lange Laufzeit wählen, da sich dies auf das Jahresgehalt positiv (für Sie) auswirkt.

Der Spielerkauf und die Vertragsverhandlungen:

■ Achten Sie beim Kauf von neuen Spieler auf Ihre bevorzugte (und bereits im Training einstudierte) Spielweise. Bei unserer offensiven Empfehlung mit zwei Außenstürmern ist es beispielsweise sinnvoll, gute Dribbler und starke Kopfballspieler sowie Flankengötter zu rekrutieren.

■ **Der Torwart:** Ein guter Torwart ist die halbe Miete, deshalb sollten Sie sich auf dem Transfermarkt nach einem der besten umsehen, falls Ihre Goalies nicht Ihren Ansprüchen genügen. Fehlt das Geld, müssen Sie durch hartes Training versuchen, Ihren Torhüter „umzubiegen“. Fällt Ihnen im Spiel auf, daß der Torwart Ihres Teams viele Bälle wieder ins Feld klatscht, setzen Sie ein Einzeltraining mit Schwerpunkt Strafraumbeherrschung an.

■ Schon in der Mitte der Saison sollten Sie nach Top-Spielern suchen, deren Verträge auslaufen. Finden Sie einen absoluten Weltstar, der ohne Ablöse zu haben ist, müssen Sie bei der folgenden Auktion wahrscheinlich mit mehreren anderen Clubs um das Gehalt des Stars feilschen. Mehr als 2 Millionen Mark Gehalt sind schlichter Wahn für die Bilanz. Mehr als einen Spieler sollten Sie also nicht in diesem Bereich haben.

■ Erteilen Sie Freigaben! Haben Sie mehrere Spieler, die nur sporadisch zum Einsatz kommen, sollten Sie diese ruhig gehen lassen. Ebenfalls ist es sinnvoll, eine Freigabe gleich zu Beginn einer Saison zu erteilen, wenn der Vertrag des Spielers ausläuft und Sie nicht unbedingt verlängern wollen. So können Sie vielleicht vor Ablauf des Vertrags mit einer Ablösesumme noch einmal Kasse machen.

■ Bei Spieler-Auktionen müssen Sie vorsichtig sein. Stehen Sie in Konkurrenz mit anderen Vereinen (vor allem namhaften), schnellen die Gagen der Spieler rasant in die Höhe. Setzen Sie sich deshalb schon vor der Auktion ein Limit.

Das Training:

■ Sie sollten nicht zu oft die Trainingsbelastung auf vier Bälle oder mehr stellen. Ein guter Durchschnitt sind drei Bälle pro verschiedener Trainingsart. Ansonsten belasten Sie Ihr Team zu sehr.

■ Maximal vier Spieler sollten mit Einzeltraining belastet werden. Durch das Einzeltraining können Sie in Verbindung mit dem Mannschaftstraining die Eigenschaften eines Spielers besser ausbilden oder sogar neue Eigenschaften erschaffen.

■ Klatscht Ihr Goalie viele Bälle ab, trainieren Sie mit ihm die Strafraumbeherrschung.

■ Ausdauer und Spritzigkeit sollten vornehmlich in der Saisonvorbereitung (Juli/August) sowie in der Winterpause intensiviert werden.

■ Lassen Sie Ihre bevorzugten Taktikeinstellungen ins Training übertragen, denn nur so ist gewährleistet, daß Ihre Spieler den langen Paß auch beherrschen und nicht in die Wolken „dreschen“.

■ Sind Ihre Spieler erschöpft, nehmen Sie die Gesamtbelastung im Training um einen Ball pro Einheit zurück.

■ Vor wichtigen Spielen in einem Wettbewerb, der im K.O.-System ausgetragen wird, ist es nützlich, Elfmeter trainieren zu lassen.

■ Da Sie einzelne Spieler auch als Elfmeter-, Freistoß- oder Eckenschütze benennen können, ist es sinnvoll, diese Spieler genau diese Eigenschaften im Einzeltraining üben zu lassen.

■ Die Abseitsfalle ist im Gegensatz zu anderen Managerspielen recht schnell im „Blut“ Ihrer Abwehrspieler und sollte deshalb ständig angewandt werden.

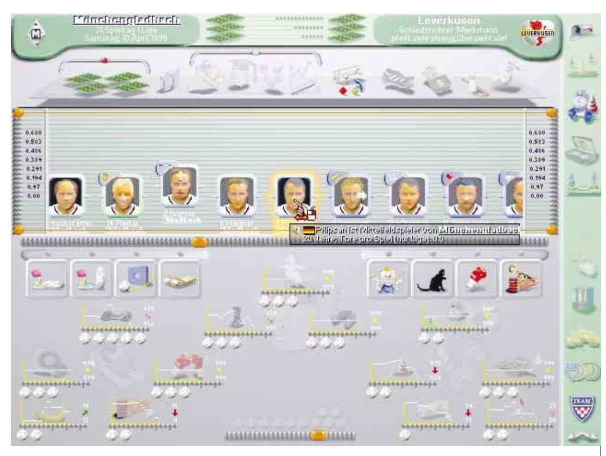
Die zweite Saison:

■ Die zweite Saison ist die schwerste. Suchen Sie schon in der Mitte der ersten Saison nach neuen Spielern. Achten Sie auf auslaufende Verträge und verstärken Sie sich auf den Positionen, die bislang keine zufriedenstellenden Ergebnisse abliefern, oder kaufen Sie Ergänzungsspieler, um bei einer Verletzung Ihres Topstürmers nicht ganz „nackt“ dazustehen.

■ Geht Ihr Verein den Bach runter und Sie haben schon alles Mögliche probiert, um Ihre Spieler wieder fitzumachen, denken Sie daran, Assi-Mann zu verpflichten. Er kostet zwar Einiges, hat aber beträchtliche Möglichkeiten, Ihren Kahn wieder flottzumachen.

■ Zuvor sollten Sie jedoch an einen mannschaftlichen Besuch beim Psychiater denken. Der bewirkt manchmal Wunder. Ebenfalls sorgen Vereinsfeste und Trainingslager mit Teamgeist als Programmpunkt für eine Verbesserung der mannschaftsinternen Werte.

Thorsten Seiffert



Wenn Sie mit dem Mauszeiger auf einem Spieler sind, sehen Sie seine Leistungskurve in den einzelnen Trainingsbereichen. So können Sie gezielt Spieler mit Einzeltraining verbessern.

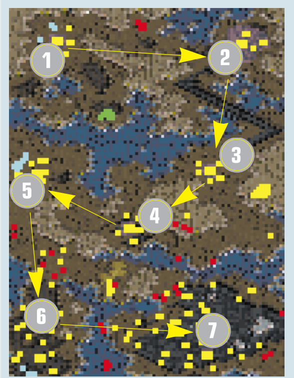
Komplettlösung, 2. Teil

StarCraft Brood War

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung zu StarCraft Brood War führen wir Sie durch die Kampagne der Zerg. Außerdem finden Sie im Anschluß noch Strategien für das Multiplay.

Kampagne der Zerg

Mission 1: Vile Risruption (Taktikmission, 1 Gegner: Zerg)



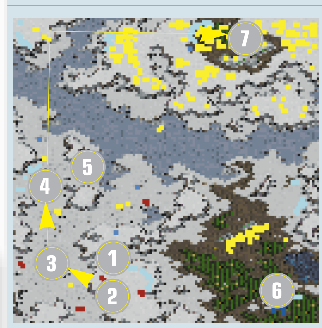
Ziel: Bewahren Sie alle Schwarmstöcke vor der Zerstörung!

Bewegen Sie sich zügig zum jeweils nächsten Schwarmstock. Die Wächter bei (4) können Sie unter Einsatz von jeweils zwei Terrors besiegen. Die Ultralisken bei (5) und (6) machen Sie durch den Brütling-Spruch der Königin unschädlich. Benutzen Sie die Nydus-Kanäle, um zum letzten Schwarmstock (7) zu gelangen. Verwenden Sie dort Einfangen gegen die Mutalisken und Blutbad gegen Truppenansammlungen.



In der südlichen Basis kommt es zum entscheidenden Gefecht mit den rebellierenden Zerg.

Mission 2: Reign of Fire (Aufbaumission, 1 Gegner: Terraner)



Ziel: Zerstören Sie den PSI-Disruptor!

1. Schützen Sie Ihre Basis im Norden (1) und Westen (2) durch Tiefen- und Sporenkolonien.

2. Bilden Sie je zwölf Hydralisken und Mutalisken sowie zwei Königinnen aus. Vertreiben Sie mit dieser Armee die Terraner aus dem Gebiet (3) nordwestlich Ihrer Basis und sichern Sie sich die dortigen Ressourcen (4).

3. Bekehren Sie den Torrasquen (5) mit dem PSI-Emitter und setzen Sie ihn zur Abwehr der terranischen Infanterie ein.

4. Wenn Sie weiteres Gas benötigen, können Sie auch im Osten (6) einen Außenposten errichten.

5. Erforschen Sie alle Upgrades für Ihre Mutalisken und greifen Sie den PSI-Disruptor (7) von Westen her mit mindestens 20 Mutalisken an.





Sichern Sie den einzigen Landzugang zur Basis mit Tiefenkolonien und Hydralisken.

Mission 3: The Kel-Morian Combine (Aufbaumission, 5 Gegner: Terraner)



Ziel: Erzielen Sie einen Überschuß von 10.000 Einheiten Erz! Optionales Ziel, das erst nach Missionsbeginn bekanntgegeben wird: Infizieren Sie möglichst viele Kommandozentralen!

1. Jede Kommandozentrale, die Sie in dieser Mission infizieren können, steht Ihnen in der nächsten von Beginn an zur Verfügung. Daher sollten Sie sich zumindest eine aneignen.

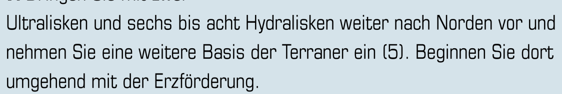
2. Nehmen Sie die Basis der Terraner im Norden ein und errichten Sie dort eine eigene.

3. Schützen Sie diese im Norden (1) und Süden (2) vorwiegend mit Tiefenkolonien und im Osten (3) vorwiegend mit Sporenkolonien.

4. Entwickeln Sie die Upgrades für Hydralisk, Overlord und Königin.

5. Setzen Sie zwei Ultralisken und acht Hydralisken auf der Hochebene im Nordwesten ab (4). Bekämpfen Sie die dortigen Terraner und errichten Sie einen Außenposten.

6. Schützen Sie diesen im Norden mit Tiefen- und Sporenkolonien. Wenn Sie Tiefenkolonien nahe an die nördliche Kante bauen, erreichen diese sogar noch die gegnerische Kommandozentrale. Infizieren Sie diese und fliegen Sie sie ins Zentrum Ihrer Basis.



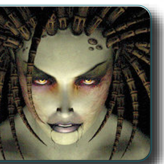
Infizieren Sie die Zentrale des nördlichen Nachbarn und geleiten Sie sie in den Schutz Ihrer Basis.

7. Dringen Sie mit zwei Ultralisken und sechs bis acht Hydralisken weiter nach Norden vor und nehmen Sie eine weitere Basis der Terraner ein (5). Beginnen Sie dort umgehend mit der Erzförderung.

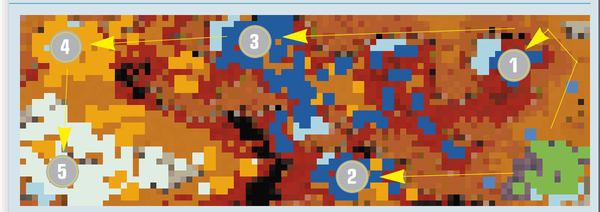
8. Klären Sie die nördlichen Zugänge (1) und (6) ständig mit Overlords auf und halten Sie Hydralisken bereit. Die Terraner werden versuchen, mit Geistern Atomraketen auf Ihre Basen abzufeuern.

9. Eine weitere Expansion ist nicht nötig, da Sie nun genügend Erzvorkommen kontrollieren.





Mission 4: The Liberation of Korhal (Aufbaumission, 3 Gegner: Terraner/Zerg)



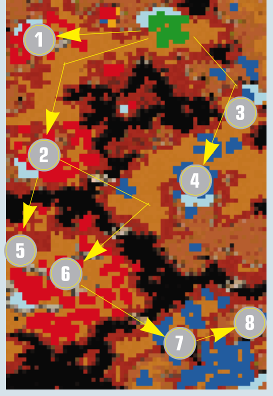
Ziel: Zerstören Sie alle Basen des Gegners!

1. Speichern Sie gleich zu Beginn ab, wenn Sie in der letzten Mission eine infizierte Kommadozentrale in Ihren Besitz bringen konnten. Nach dem Verlassen der Mission und einem Neustart steht Ihnen diese nämlich nicht mehr zur Verfügung.
2. Züchten Sie sofort 24 bis 30 Zerglinge und greifen Sie die Terraner (1) im Norden an. Errichten Sie dort einen Außenposten und schützen Sie diesen wie Ihre Basis mit Tiefen- und Sporenkolonien im Verhältnis 3:1.
3. Erforschen Sie die Upgrades für Zerglinge, Ultralisken und Hydralisken.
4. Greifen Sie die terranische Basis (2) im Osten an. Dabei bilden 20 bis 30 Zerglinge die Vorhut, der fünf bis sechs infizierte Terraner folgen. Lassen Sie diese die Tiefenkolonien eliminieren, bevor Sie mit acht bis zehn Ultralisken attackieren.
5. Steht Ihnen keine infizierte Kommandozentrale zur Verfügung, benötigen Sie mindestens vier Ultralisken mehr. In diesem Fall sollten Sie eine Königin bereithalten, um das gegnerische Hauptquartier zu übernehmen.
6. Überrennen Sie mit der gleichen Taktik auch die übrigen Basen (3), (4) und (5). Führen Sie zur Luftverteidigung zusätzlich jeweils 20 bis 24 Hydralisken mit.



Eliminieren Sie bei jedem Angriff zuerst die Tiefenkolonien mit Ihren Kamikazes.

Mission 5: True Colors (Aufbaumission, 2 Gegner: Protoss/Terraner)



Ziel: Zerstören Sie die feindlichen Basen und schalten Sie die Helden Duke und Fenix aus!

1. Bewegen Sie die Lurker und einige Zerglinge nach Westen und zerstören Sie die dortige Terraner-Basis (1) vollständig Diese wird dann – anders als die Basen bei (2) und (4) – nicht wieder aufgebaut.
2. Ziehen Sie gleichzeitig die Hydralisken nach Südwesten und eliminieren Sie dort zumindest die Kommandozentrale (2) und alle WBF.
3. Bilden Sie weitere Zerglinge aus und bekämpfen Sie mit diesen die Protoss bei (3) und (4). Versuchen Sie dort, den Nexus, alle Sonden und die Warp-Knoten auszuschalten.
4. Richten Sie in den ersten sechs Minuten soviel Schaden wie möglich an, vernachlässigen Sie aber den Aufbau der eigenen Siedlung nicht. Nach Ablauf der Frist sollten Sie schon einige Tiefenkolonien besitzen, die Sie im weiteren Verlauf des Spiels verstärken müssen. Setzen Sie bei der Basisverteidigung darüber hinaus auf Hydralisken und Lurker.
5. Klären Sie mit Overlords und Sporenkolonien auf, damit Sie vor Atomschlägen sicher sind.
6. Errichten Sie im Westen (1) einen Außenposten und zerstören Sie die Siedlung der Terraner bei (2) mit 20 Zerglingen und zehn Hydralisken. Auch dort sollten Sie anschließend mit dem Ressourcen-Abbau beginnen.
7. Die Protoss bei (3) und (4) können Sie mit 20 bis 25 Hydralisken neutralisieren.
8. Bilden Sie 30 Terrors und zwölf Wächter aus.
9. Schalten Sie Duke und seine Eskorte (5) mit den Terrors aus, die Luftabwehr und Belagerungspanzer mit den Wächtern. Fallen Sie dann mit 20 bis 30 Hydralisken auf dem Landweg in die letzte Terraner-Basis (6) ein. Führen Sie stets Overlords zur Enttarnung der Raumjäger mit.
10. Produzieren Sie weitere Terrors und wenden Sie sich den Protoss (7) zu. Fenix (8) befindet sich ganz im Osten der Basis.



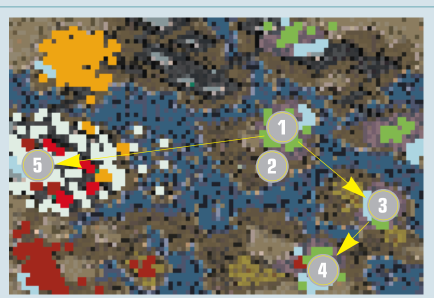
In den ersten sechs Minuten können Sie ungestraft in die gegnerischen Basen einfallen.

Mittlere Luftkampf-Einheiten im Vergleich

Name	Bauzeit	Kosten Erz	Kosten Gas	Kosten Versorgung	Größe	Schaden [1] Boden+Upgrade	Schaden [1] Luft+Upgrade
Raumjäger	60	150	100	2	Groß	8+3 N	20+6 X
Valkyrie	60	250	125	3	Groß	–	40+24 X (Splash) [2]
Mutalisk	40	100	100	2	Klein	9+3 N	9+3 N
Devourer	40+40	100+150	100+50	2+0	Groß	–	25+6 N
Scout	80	300	150	3	Groß	8+3 N	28+6 X
Corsair	40	150	100	2	Groß	–	5+3 N (Splash)

[1] *Normale Schäden (N) sind gegen alle Einheiten gleich wirksam, Explosionsschäden (X) haben nur 50% Wirkung gegen kleine Einheiten und 75% Wirkung gegen mittlere Einheiten.*

Mission 6: Fury of the Swarm (Aufbaumission, 3 Gegner: Terraner/Zerg)



Das Missionsziel wird nach dem Start wie folgt geändert: Eliminieren Sie alle UED-Wissenschaftler!

1. Lediglich Ihre Hauptbasis (1) ist dank der Insellage vor dem Ansturm der abtrünnigen Zerg sicher. Geben Sie alle anderen Basen auf und ziehen die Overlords von dort ab.

2. Schützen Sie Ihre Basis mit Sporen- und Tiefenkolonien. Graben Sie später auch Lurker vor dem südwestlichen Zugang (2) ein.

3. Bilden Sie je vier Mutalisken und Wächter aus, verzichten Sie vorerst jedoch noch auf die Upgrades.



Dem anfänglichen Ansturm der Zerg haben Sie nichts entgegenzusetzen.

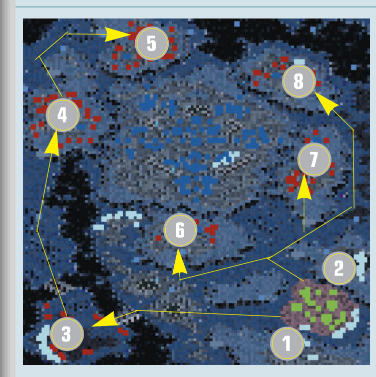
4. Greifen Sie mit diesen die Zerg im Südosten (3) und später auch im Süden (4) an. Errichten Sie an beiden Orten Außenposten, die Sie gut verteidigen müssen.

5. Erforschen Sie alle Upgrades für Ihre Luftstreitkräfte und greifen Sie die Basis der Terraner im Westen (5) mit mindestens acht Wächtern und acht Mutalisken an. Halten Sie die Mutalisken stets im Hintergrund und setzen Sie sie nur gegen gegnerische Mutalisken, Devourer und Terrors ein.



Mit Wächtern können Sie die Wissenschaftler der UED schließlich eliminieren.

Mission 7: Drawing of the Web (Aufbaumission, 2 Gegner: Protoss)



Ziel: Bringen Sie Duran zu jedem der fünf Signalgeber!

1. Verteidigen Sie Ihre Basis mit Tiefen- und Sporenkolonien sowie Hydralisken und Lurkern. Angreifende Träger kann Duran mittels Lockdown stoppen. Später sollten Sie auch noch einige Ultralisken gegen die Räuber in der Basis bereithalten.

2. Expandieren Sie rasch nach Süden (1) und Norden (2), um weitere Ressourcen zu erhalten.

3. Bilden Sie acht Ultralisken und zwölf weitere Hydralisken aus und erforschen Sie alle Upgrades. Errichten Sie dazu eine zweite Evolutionskammer.



Die Träger verlieren ihren Schrecken, wenn Duran Sie mit Lockdown bekämpft.

4. Übernehmen Sie mit dieser Armee den Protoss-Außenposten (3) im Südwesten.

5. Erobern Sie die Signalgeber (4) bis (8) mit jeweils zwölf Ultralisken und Hydralisken. Halten Sie die Hydralisken dabei im Hintergrund und bekämpfen Sie mit ihnen vorwiegend die Scouts und Shuttles.

6. Lassen Sie Duran dieser Truppe im Tarn-Modus folgen.



Die mächtigen Ultralisken leisten die Hauptarbeit bei der Zerstörung der Protoss-Außenposten.

Mittlere Luftkampf-Einheiten im Vergleich

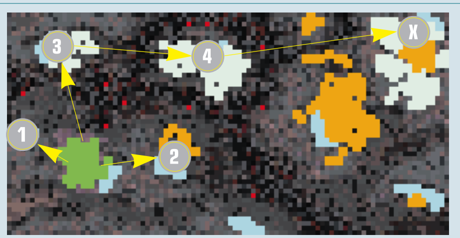
Name	Reichweite Boden/Luft in Pixeln	Angriffe Boden/Luft pro Sekunde	Geschwindigkeit (nach Upgrade) in Pixeln pro Sekunde	Panzerung +Upgrade +Plasmaschilde	Hitpoints +Schilde	Energie +Upgrade	Besonderheiten
Raumjäger	175/200	0,5/0,65	100	0+3	120	200+50	Einzeltarnfeld
Valkyrie	–/230	–/0,25 [2]	85	2+3	200	–	
Mutalisk	115/130	0,5	100	0+3	120	–	
Devourer	–/210	–/0,15	75	2+3	250	–	
Scout	145/165	0,5/0,65	75 (100)	0+3+3	150+100	–	
Corsair	–/210	–/1,65	100	1+3+3	100+80	200+50	Disruption Web

[2] *Bezogen auf eine Salve aus vier mal zwei Raketen*

S T U



Mission 8: To Slay the Beast (Aufbaumission, 2 Gegner: Terraner/Zerg)



Ziel: Bilden Sie Dark Templar aus und eliminieren Sie mit diesen den Overmind!

1. Expandieren Sie nach Westen (1) und bauen Sie Luftstreitkräfte auf. Errichten Sie zwei Schößlinge, um die zugehörigen Upgrades schneller erforschen zu können.

2. Der Overmind (X) wird scharf bewacht, ein direkter Angriff ist daher nicht ratsam. Konzentrieren Sie sich zunächst darauf, die Versorgung Ihrer Kontrahenten mit Ressourcen zu erschweren.

3. Die gegnerischen Außenposten bei (2) und (3) können Sie mit je acht Wächtern und Mutalisken einnehmen. Errichten Sie dort eigene Siedlungen.

4. Schützen Sie jede Ihrer Basen neben den stationären Verteidigungsanlagen auch mit sechs bis acht Mutalisken. Halten Sie stets einige Terrors bereit, um Angriffe von Kreuzern abzuwehren.

5. Um den Außenposten bei (4) zu eliminieren, benötigen Sie eine Armee aus je zwölf Wächtern und Mutalisken.

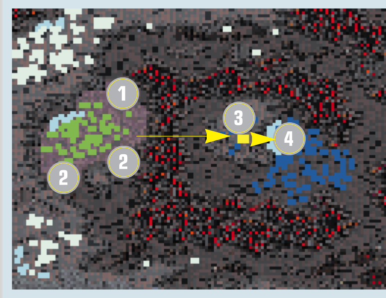
6. Greifen Sie dann den Overmind (X) mit zwölf Wächtern sowie zwei Staffeln à neun Mutalisken und drei Devourern an. Führen Sie darüber hinaus einige Terrors mit.

7. Haben Sie den Widerstand gebrochen, können Sie vier Dark Templar mit einem Overlord einfliegen und den Overmind eliminieren.



Fliegen Sie erst dann Dark Templar ein, wenn Sie die Kontrolle über den Overmind besitzen.

Mission 9: The Reckoning (Aufbaumiss., Zeitbegr., 2 Gegner: Protoss/Terraner)



Ziel: Zerstören Sie die Protoss-Basis innerhalb von 30 Minuten!

1. Sichern Sie Ihre Basis im Norden (1) und Süden (2) mit je drei bis vier Tiefenkolonien. Vor Luftangriffen und Belagerungspanzern sind Sie diesmal sicher.

2. Stationieren Sie beide Wächter im Norden vor Ihrer Basis, um Templer abzufangen.

3. Errichten Sie einen zweiten Schößling und erforschen Sie die Flieger-Upgrades bis zur zweiten Stufe.

4. Bilden Sie jeweils zehn bis zwölf Wächter und Mutalisken sowie 20 Terrors aus. Gruppieren Sie die Terrors zu je vier Einheiten.

5. Das Hochplateau (3), auf dem sich die Stasis-Zelle befindet, können Sie mit Ihren Wächtern unbedrängt einnehmen.

6. Nach 20 Minuten sollten Sie mit dem Hauptangriff beginnen und zunächst mit den Wächtern gegen die Sonden am Nexus (4) vorgehen. Ziehen Sie sich aber sofort wieder zurück und schalten Sie die herbeieilenden Träger und Scouts mit Ihren Terrors aus. Die Wächter müssen sich derweil um die Templer kümmern, die mit PSI-Stürmen sehr unangenehm werden können.

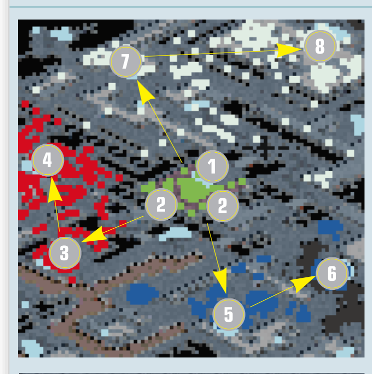
7. Fallen Sie dann mit Wächtern und Mutalisken ins Zentrum der Basis ein.

8. Eventuell müssen Sie weitere Mutalisken ausbilden bzw. Ihre Bodentruppen in die Schlacht schicken, um die vorgegebene Zeit nicht zu überschreiten.



Ihre Luftstreitkräfte zerstören die Basis der Protoss in den letzten Minuten der Mission.

Mission 10: Omega (Aufbaumission, 3 Gegner: Protoss/Terraner)





Die Terraner im Westen sind eine leichte Beute für Ihre Luftflotte.

Ziel: Eliminieren Sie alles und jeden!

1. Errichten Sie vor den Basiseingängen im Norden (1) und Süden (2) je drei bis vier Tiefenkolonien sowie zwei Sporenkolonien. Halten Sie darüber hinaus acht bis zehn Hydralisken als schnelle Eingreiftruppe bereit. Verzichten Sie jedoch auf die Upgrades der Bodentruppen.

2. Bilden Sie 30 Mutalisken aus und erforschen Sie hierfür alle Upgrades.

3. Greifen Sie die Terraner im Südwesten (3) und Westen (4) mit sechs Wächtern, 18 Mutalisken und 6 Devourern an. Führen Sie auch einige Overlords gegen getarnte Raumjäger mit.

4. Errichten Sie auf den Trümmern der Terraner-Basen eigene Kolonien. Schützen Sie diese neben den stationären Verteidigungsanlagen mit jeweils drei Wächtern, Mutalisken und Devourern. Verteidigen Sie Ihre Hauptbasis mit je vier Wächtern und Mutalisken sowie einigen Terrors gegen die nun häufiger werdenden Angriffe. Errichten Sie zusätzliche Sporenkolonien.

5. Wenden Sie sich mit einer Luftflotte aus zwölf Wächtern sowie drei Staffeln à neun Mutalisken und drei Devourern gegen die Protoss bei (5) und (6). Rücken Sie nur langsam vor und schalten Sie unbedingt die Templer aus, bevor diese einen PSI-Sturm aussprechen können.

6. Sind die Protoss besiegt, können Sie eine weitere Kolonie errichten. Wählen Sie als Standort die ergiebigste Gasquelle im Süden aus.

7. Ersetzen Sie erlittene Verluste und kämpfen Sie mit Ihrer Luftstreitmacht gegen die Terraner bei (7). Ziehen Sie alle Ihre Truppen zusammen, um die letzte Basis bei (8) zu erobern.

Andreas Krumme



Die letzte Basis der Terraner im Nordosten wird unter Einsatz aller Kräfte bezwungen.

Multiplayer-Tips

1. Multiplayer-Taktik

1.1. Ressourcen und Aufklärung

Im Gegensatz zu den Szenarien der Singleplayer-Kampagnen entscheiden sich Multiplayer-Spiele meist durch die Kontrolle über die hier knapperen Ressourcen. Klären Sie die Umgebung Ihrer Basis daher früh mit einfachen Einheiten auf. Als Zerg-Spieler können Sie zu Beginn Overlords (mit Upgrade der Geschwindigkeit) als Scouts verwenden, später die Parasiten der Königin. Weiter entfernte Erz- und Gasvorkommen „bewachen“ Sie idealerweise mit eingegrabenen Zerglingen, Marines bzw. Berserkern. Sie haben einen unschätzbaren Vorteil, wenn Sie über die Aktivitäten und Bauvorhaben Ihrer Gegner informiert sind. Als Terraner können Sie dazu den Scan einer Comsat-Station verwenden, als Protoss die getarnten Beobachter oder auch Halluzinationen.



Der Scan einer Comsat-Station erlaubt Ihnen einen Blick tief in die gegnerische Basis.

1.2. Frühe Angriffe: Der Zergling-Sturm

Der in StarCraft legendäre Zergling-Sturm funktioniert natürlich auch in Brood War und eignet sich für alle Karten, auf denen eine Landverbindung zum Gegner existiert. Bilden Sie zwei Drohnen pro Erzkristall aus und errichten Sie eine Evolutionskammer und eine zweite Brutstätte. Brüten Sie Zerglinge en masse aus, mit denen Sie den Gegner überrennen. Als Terraner benutzen Sie für diese Überfalltaktik Marines, als Protoss Berserker. Sie sollten Marines und Berserker mit einem einmaligen Angriffs-Upgrade ausstatten und mindestens zwei Kasernen bzw. Warp-Knoten bauen.

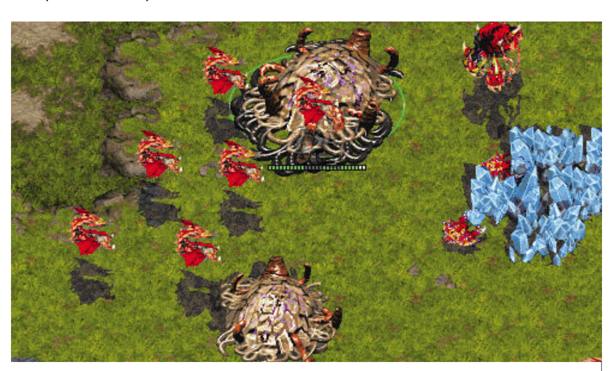


Unsere Zerglinge überrennen die Protoss-Basis. Zuerst werden die Sonden eliminiert.

Den besten Schutz gegen diese Taktik bilden die stationären Verteidigungsanlagen Tiefenkolonie, Bunker mit Marines bzw. Photonenkanone. Bauen Sie Ihre Verteidigung mitten in Ihrer Basis auf. Eine Verteidigungslinie vor Ihrer Basis oder an einer vermeintlich günstigeren strategischen Stelle kann oftmals vom Gegner umgangen werden.

1.3. Expansion

Während Sie im Technologiebaum voranschreiten, produzieren Sie Panzer/Goliaths, Räuber/Dragoner bzw. Hydralisken/Mutalisken. Bilden Sie Außenposten bei weiter entfernten Ressourcen-Vorkommen. Als Zerg-Spieler sollten Sie eine Staffel Mutalisken als schnelle Eingreiftruppe zwischen den Basen bereithalten und Tiefenkolonien gegen Bodentruppen einsetzen. Terraner verteidigen sich mit Bunkern, Belagerungspanzern und Raketentürmen, Protoss setzen auf Photonenkanonen und Templer (PSI-Sturm!).



Das Entstehen eines neuen Zerg-Außenposten wird von den Mutalisken überwacht.

Vom Kartentyp hängt es schließlich ab, ob Sie den Schwerpunkt auf Boden- oder Lufteinheiten (Träger, Kreuzer, Wächter) legen. Die SP-Missionen konnten Sie (fast) ohne Einsatz von Spezialeinheiten gewinnen. Bei MP-Partien müssen Sie auf diese zurückgreifen – meist sind Ihre Ressourcen zu knapp, um sehr große Armeen konventioneller Streitkräfte auszubilden.

2. Spieltypen

Für MP-Spiele steht eine Reihe von Varianten zur Verfügung, die über das hinausgehen, was Sie aus den SP-Kampagnen kennen. Im einzelnen sind dies:

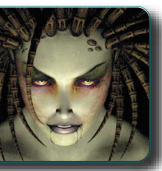
Nahkampf/Melee:
Standard-Start (d. h. jeder Spieler besitzt zu Beginn ein Hauptquartier, vier Arbeiter und 50 Einheiten Erz), Allianzen sind erlaubt.

Alles erlaubt/Free For All:
Standard-Start, Allianzen sind nicht möglich.

Duell/One on One:
Zwei Spieler, Standard-Start, Allianzen sind nicht möglich.

Eroberung der Flagge/Capture the Flag:
Standard-Start. Nach einigen Minuten erhält jeder Spieler eine Fahne, deren Standort zu Beginn des Spiels einmalig verändert werden kann. Bringen Sie die Fahne eines Gegners zu Ihrer eigenen, um diesen zu besiegen. Fahnen können nur von WBF, Drohnen und Sonden transportiert werden.

Gier/Greed:
Standard-Start. Der erste Spieler, der eine zuvor festgelegte Menge an Ressourcen fördert, gewinnt das Spiel.



Schlachtfest/Slaughter:
Standard-Start. Nach einer vorher festgelegten Zeit gewinnt der Spieler, der die meisten gegnerischen Einheiten eliminiert hat.

Sudden Death:
Standard-Start. Ein Spieler verliert das Szenario augenblicklich, wenn eines seiner Hauptquartiere (Kommandozentrale, Nexus, Brutstätte/Bau/Schwarm) zerstört wird. Expandieren Sie daher äußerst vorsichtig.
Die Terraner sind hier insoweit im Vorteil, als sie eine Kommandozentrale nach Ausbeutung der Ressourcen abziehen können.

Karteneinstellungen benutzen/Use map settings:
Es wird nach den Bedingungen gespielt, die die Karte vorgibt. Dies bezieht sich auf die Start-Einheiten, -Gebäude und -Ressourcen sowie auf evtl. vorhandene Trigger und spezielle Siegbedingungen.

Nahkampf im Team/Team Melee:
Der Modus Nahkampf für Teamspiele.

Alles erlaubt im Team/Team Free For All:
Der Modus Alles Erlaubt für Teamspiele.

Flaggensieg – Team/Team Capture the Flag:
Der Modus Eroberung der Flagge für Teamspiele.

3. Allianzen und Teamspiele

Wann immer ein Spieltyp Allianzen erlaubt, können Sie im Diplomatie-Menü zwei Optionen einstellen:

Eine Allianz mit gegnerischen Spielern hat folgende Auswirkungen:
- Ihre Truppen greifen deren Einheiten nicht mehr automatisch an.
- Sie können deren biologische Truppen mit eigenen Medics manuell heilen.
- Lurker verletzen bei einem Angriff auf einen Feind auch im Weg stehende alliierte Truppen.
- Alle Sprüche, die sich auf ein ganzes Gebiet auswirken (Blutbad, PSI-Sturm, Disruption-Web...), ziehen auch alliierte Einheiten in Mitleidenschaft.

Die gemeinsame Sicht erlaubt es Ihnen, die von einem Mitspieler aufgeklärten Teile der Karte ebenfalls zu sehen.

Allianzen können während eines Spiels frei geschlossen und wieder aufgelöst werden. Dem steht das Teamspiel gegenüber, in dem die Parteien vor dem Spiel einmalig festgelegt werden. Die Mitglieder eines Teams verwalten Einheiten, Gebäude und Ressourcen gemeinsam. Außerdem teilen Sie eine gemeinsame Sicht auf die Karte. Die Teammitglieder müssen dabei nicht dieselben Rassen kontrollieren. Wenn Sie dies tun, brauchen alle Technologien nur einmal erforscht zu werden.

4. Battle.Net

Auf Blizzards Battle.Net-Server steht neben den oben genannten Spieltypen auch noch das sog. Ladder-Game für Spiele innerhalb der StarCraft- und Brood War-Rangliste bereit. Hierbei handelt es sich um eine Spielvariante mit Standard-Startbedingungen, wobei Allianzen und gemeinsame Sicht nicht möglich sind und die Geschwindigkeit stets auf „schnell" eingestellt ist. Als Kartentyp können nur offizielle Ladder-Karten gewählt werden. Diese finden Sie in Ihrem StarCraft-Verzeichnis unter /Ladder (für die StarCraft und



1: Kanal, 2: Verbindung (Grün = Gut, Gelb = Geht so, Rot = Schlecht), 3: Spieler-Ranking und -Name. Ein Doppelklick zeigt seinen Steckbrief an.

Brood War-Rangliste) bzw. unter /BroodWar/Ladder (nur für die Brood War-Rangliste). Darüber hinaus veröffentlicht Blizzard in unregelmäßigen Abständen weitere Karten. Alle Ladder-Karten zeichnen sich dadurch aus, daß sie jedem Spieler aufgrund der Ressourcen-Verteilung die gleiche Ausgangssituation verschaffen. Trotzdem können Sie sich durch genaue Ortskenntnisse einen Vorteil verschaffen. Starten Sie dazu ein Singleplayer-Spiel mit einer solchen Karte und verwenden Sie den „black sheep wall"-Cheat.

Was kostet mich das Spielen im Battle.Net?
Blizzard erhebt keine Gebühren. Es fallen jedoch die üblichen Kosten für Ihren Provider sowie die Telefongebühren an.

Wie komme ich ins Battle.Net?
Sie brauchen dazu eine 32 Bit-Internet-Verbindung. In der Regel werden Sie sich über einen der bekannten Online-Dienste (T-Online, AOL, CompuServe etc.) auf Blizzards-Homepage (http://www.blizzard.com) einwählen. Starten Sie dann StarCraft bzw. Brood War und wählen Sie im Multiplayer-Spiel die Option Battle.Net.

Welche Optionen habe ich im Chat-Kanal?
Die wichtigsten Kommandos sind:
/who – Zeigt alle Spieler im gewählten Kanal an.
/whois Spielername bzw. /whois #Accountnummer – Zeigt Informationen über einen Spieler an.
/stats Spielername bzw. /stats #Accountnummer – Zeigt Statistik eines Spielers an.
/ignore Spielername bzw. /ignore #Accountnummer – Unterdrückt alle Nachrichten eines Spielers; wird mit /unignore ... rückgängig gemacht.

Wann kann ich ein Ladder-Spiel starten?
Sie müssen zehn „normale" Spiele gewinnen, ehe Sie in die offizielle Battle.Net-Rangliste aufgenommen werden. Dabei zählt ein Spiel nur dann, wenn nicht die Karteneinstellungen benutzt wurden, es länger als zwei Minuten dauerte und wenigstens ein menschlicher Gegner beteiligt war. Pro gewonnenem Spiel erhalten Sie einen halben Stern vor Ihrem Namen.

Wie werden Ladder-Spiele gewertet, wie funktioniert die Rangliste?
Jeder Spieler startet mit 1.000 Punkten. Für jeden Sieg in einem Ladder-Spiel (und nur in diesem) erhöht sich sein Punktestand, mit jeder Niederlage verringert er sich. Die Vergabe der Punkte richtet sich nach dem Elo-System, das auch im Profi-Tennis angewendet wird. Demnach gibt es für einen Sieg umso mehr Punkte, je höher der Gegner anhand seiner (alten) Punktzahl eingestuft war.

Andreas Krumme

Komplettlösung, 2. Teil

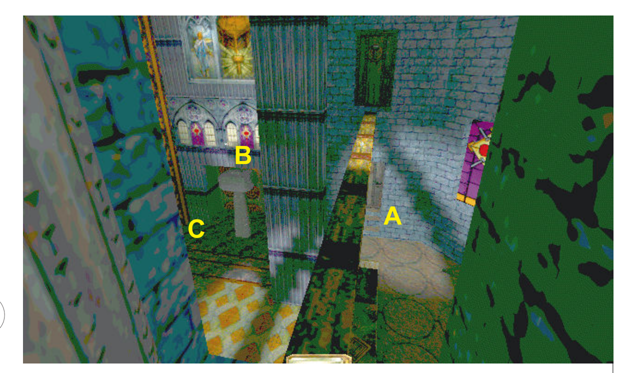
Dark Project: Der Meisterdieb

D E F

Erinnert Euch, ich hatte versprochen, weitere Ratschläge kundzutun, auf daß Ihr auch die letzten Aufträge meistern könnt. Nun denn, brecht mit den vier erbeuteten Talismanen auf, um das „Auge" den Untoten zu entreißen. Ich habe erneut dazugeschrieben, mit welcher Schwierigkeit ich selber die Aufträge anging und welche Geschosse mir am hilfreichsten waren.

Zurück zur Kathedrale

(Hart, Wasserpfeile, Feuerpfeile, 2 Seilpfeile)



Springt von dem Balken vor Euch hinab und schleicht schnell in den Raum (A). Das gesuchte Auge schwebt über dem Hammer-Altar (B). Im Sprung oder mit einem Seilpfeil kommt Ihr an das ersehnte Stück. Entkommt durch die dahinterliegende Tür (C) in den Klostergarten.

1. Seid gewiß, Eure Munition reicht kaum aus, um unter den Untoten aufzuräumen, gehet daher sehr sparsam damit um. Es gibt in der Kathedrale genügend Schatten, um sich zu verbergen.

2. Nehmt Euch zunächst den rechten und linken Kathedralenflügel vor (die Doppeltür führt geradewegs ins Verderben).

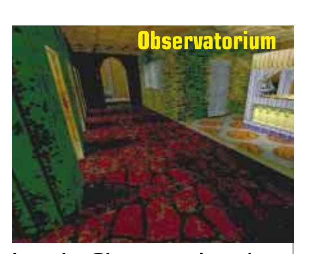
3. Benutzt den Seilpfeil, um in den Seitenschiffen auf die Holzbalken über Euch hinaufzugelangen.



Legt die Hammergußform auf den grauen Block vor dem Schmelztiegel. Die Hebelreihenfolge ist nun Links-Rechts-Links. Behaltet den Eingang im Auge, Untote schauen hier ab und zu herein. Das Regal mit den Gußformen bietet ein ausreichendes Versteck.



Benutzt einfach einen Seilpfeil an der hölzernen Wand des Schuppens, um auf das Dach zur Kerze zu gelangen.



Legt im Observatorium den frisch gegossenen Hammer in das kleine Becken. Der Hammer ist nun geweiht.

4. Erreicht Ihr den Gartenbereich, lauft auf den Geist vor Euch zu und springt in die rechte Nische und hinunter zum Klostereingang. Wartet, bis der Geist auftaucht, und höret gut zu.

5. Für die Queste von Murus Geist braucht Ihr mehrere Gegenstände. Der Rosenkranz befindet sich in St. Yora im oberen Stockwerk.

6. Als nächstes muß ein heiliges Symbol beschafft werden. Ihr müßt dazu in den Klosterbereich eintreten.

7. Bleibt zunächst im dunklen Hofdurchgang stehen und prägt Euch die Abfolge der patrouillierenden Untoten gut ein.

8. Zu Eurer Linken ist St. Tennors, haltet Euch im Gebäude links, um den Gießraum zu erreichen.

9. Bevor Ihr St. Tennors verlaßt, geht die Treppe hoch und sucht eine metallene Rampe, die in einen Hof führt. Dort befindet sich ein weiteres Utensil für Murus.

10. Kehret im Anschluß direkt in St. Vale ein. Erklimmt wieder mit Hilfe des Seiles den hölzernen Balkon. Sucht dort ein Gebetsbuch, das am Boden liegt. Sollte die Tür durch Untote versperrt sein, könnt Ihr auch mit einem Fahrstuhl (unten neben einem Sarkophag) entkommen.

11. Jetzt fehlt noch ein Abstecher nach St. Jenel. Im Erdgeschoß des Gebäudes befindet sich ein Fahrstuhl. In dessen Nähe findet Ihr eine kleine Treppe mit einem wachenden Untoten.

12. In der oberen Etage von St. Vale befindet sich eine verschlossene Tür neben einem großen Sarkophag. Dahinter führt eine Treppe nach oben ins Observatorium.

13. Sucht jetzt wieder Bruder Murus am Klostereingang auf und trefft ihn danach auf dem Friedhof. Befolgt einfach seine Anweisungen.

14. Die harten Diebe unter Euch müssen jetzt noch zwei Leichname bergen.

15. Sind die beiden Geistlichen beerdigt (Murus steht vor dem jeweiligen Grab), bekommt Ihr endlich den Schlüssel zu einer Kammer in der Kathedrale.

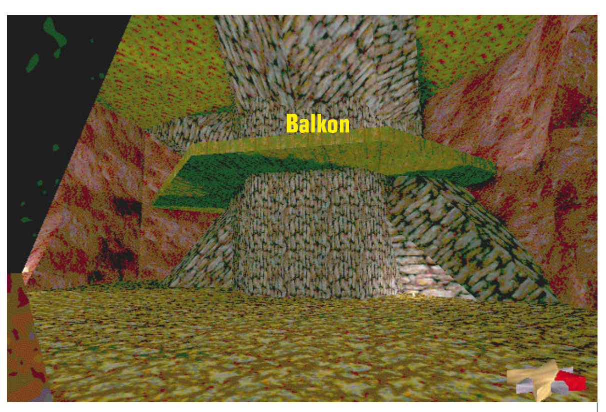


Springt einfach hier herunter, der Zombie wird Euch nicht hören. Die Truhe enthält den Friedhofsschlüssel. Mit einem Seilpfeil kommt Ihr sogar wieder unbemerkt aus dem Raum hinaus.



Flucht! (Hart, jeder gefundene Pfeil zählt)

1. Schaut zunächst hinter den Steinaltar, um erste Gegenstände zu finden.
2. Gegenüber der großen Treppe befindet sich ein offener Balkon, den Ihr mit einem Seilpfeil erreicht. Rüstet Euch dort aus. Vorsicht, unten patrouillieren mehrere Rattenmänner und eine dieser grünen Kreaturen.
3. Diese neuen grünen Untiere sind anfällig gegen Gas- (1 Treffer) und Feuerpfeile sowie Minen (2 Treffer).
4. Rennt von dem Balkon aus gesehen nach rechts in eine kleine Nische (ducken). Folgt den roten Tunneln. Spinnen und weitere Rattenmänner streifen dort umher.
5. Pfeile liegen überall verteilt in den Gewölben herum, haltet nach weißlich ausströmendem Dunst (Gaspfeile) und Lagerfeuern (Feuerpfeile) Ausschau.
6. Wertvolle Minen und weitere Pfeile befinden sich auf zwei grünen, hölzernen Balkonen.
7. Einer der beiden grünen Holzbalkone führt in ein Höhlensystem. Von dort habt Ihr schließlich Zugang zu Constantins Haus.
8. Im Kellerbereich mit den Metallrampen müßt Ihr wieder verstärkt mit Rattenmännern rechnen. Arbeitet Euch langsam zur Steintreppe vor (Moospfeile benutzen). Daneben befindet sich eine dunkle Nische, in der sich die Patrouillen gut beobachten lassen. Ist die Luft rein, schnell nach oben.
9. Von Eurem fünften Auftrag her („Das Schwert") müßtet Ihr noch mit den Räumlichkeiten vertraut sein. Hinter den grünen Bodenpflanzen wachen manchmal kleine zweibeinige Kreaturen. Beim Aufprall eines Pfeiles explodieren sie. Danebenstehende Wesen erleiden dabei ebenfalls Schaden.
10. Der Zugang zum Balkonzimmer (Leiter) wird in der Regel von den grünen Monstern bewacht. Sie können jedoch recht leicht weggelockt werden.



Wartet in den dunklen Nischen, bis keine Kreaturen in der Nähe sind. Dann könnt Ihr per Seil auf den Balkon klettern.

Seltsame Gefährten (Normal, Gas-, Moos-, Feuerpfeile)

1. Diese Gegend kommt Euch mit Sicherheit noch bekannt vor (Auftrag 8). Besorgt Euch als erstes die vielen Pfeile, die in den Zimmern verstreut liegen.
2. Versucht, die grünen „Insektenspucker" mit einem Gaspfeil auszuschalten. Mit etwas Glück könnt Ihr einen solchen Schuß anbringen, wenn gerade eine Rattenmann-Wache in unmittelbarer Nähe eines „Grünlings" vorbeimarschiert. Die Gaswolke kann nämlich mehrere Gegner gleichzeitig in den Schlaf senden.



Geht einfach nahe an das hammerförmige Fenster heran und laßt den Hammeriten zu Wort kommen. Mit dem Schlüssel, den er Euch gibt, läßt sich die Tür oben in der Grotte öffnen.

3. Sucht die Kapelle auf. Dort ist nun eine Leiter sichtbar, die nach unten führt.
4. In den unterirdischen Höhlen gibt es wieder viele Rattenmänner und Spinnen. Gefährlicher als die Euch schon bekannten grünen Riesenspinnen sind die roten Exemplare. Diese Untiere können klebrige Netze werfen. Seid Ihr davon getroffen, könnt Ihr keine Waffe mehr führen und seid schutzlos.



Verpaßt nicht den nach Osten führenden Gang, um tiefer in das Labyrinth vorzudringen.



Legt diesen Hebel um, damit das Floß losfährt. Bei der Landestelle legt Ihr einfach den Körper des Geistlichen ganz nahe an die hammerförmige Maueröffnung auf den Boden. Die Tür auf der linken Seite führt lediglich zurück zu den Rattenwächtern.

5. Durchsucht das Gangsystem nach einem abwärts gerichteten Durchgang.
6. Ihr gelangt zu einer runden Grotte mit einer Tür, an der Eure Dietriche versagen. Unten in der Grube befindet sich ein kreuzförmiger Holzsteg. Die Nischen verbergen wertvolle Pfeile und eine steinerne Treppe, die zu den Hammeriten führt. Die umherstreifenden Monster setzt Ihr mit einem Gaspfeil oder Minen außer Gefecht.
7. Hinter der Tür befindet sich ein ringförmiges Gangsystem. Im äußeren Ring gibt es einen Durchgang, der zu einem Landesteg führt. Sucht dort an der rechten Wand nach einem weiteren Gang. Schleicht vorsichtig hinab.
8. Wendet Euch nach rechts und löscht die Feuer mit Wasserpfeilen. Es lauern dort unten recht viele Rattenmänner. Ihr tut gut daran, jetzt noch Gaspfeile oder -minen zu besitzen, um wenigstens einige Wächter loszuwerden.
9. Den regungslosen Priester findet Ihr sogleich im nächsten Raum. Nehmt ihn auf die Schulter und hastet damit zurück zu dem Landungssteg.

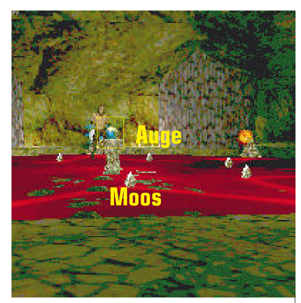
Ins Zentrum des Chaos (Normal, Gas-, Moos-, Wasser-, Seilpfeile)



Die seitlichen Felsen bieten eine gute Möglichkeit, um nicht entdeckt zu werden.



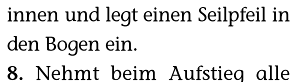
Um die Geschwindigkeit beim Herunterrutschen etwas zu reduzieren, solltet Ihr die Taste für Rückwärtsgehen gedrückt halten. Manövriert Euch zwischen den blauen Eiszapfen hindurch.



Bleibt unerkannt im Schatten, bis Constantin im hinteren Teil des Zeremonienraumes zu Werke geht. Ihr habt dann ca. 1 Minute Zeit, um das Auge auszutauschen. Legt einen Moosteppich aus, um ungehört an das Auge heranzugelangen. Tauscht es schnell aus und hechtet zurück in die Schatten.

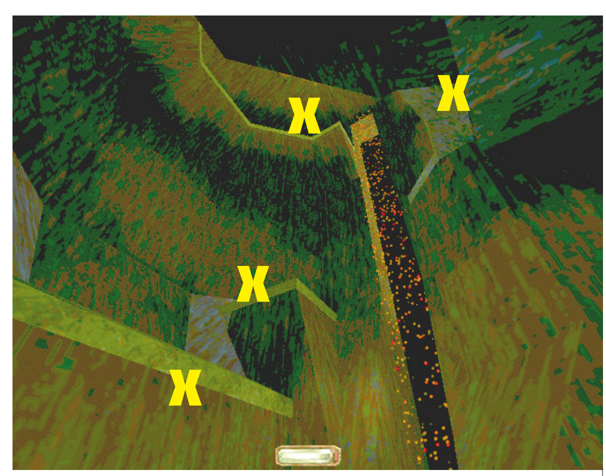


1. Die lange Marmortreppe ist gespickt mit Kreaturen. Laßt die ersten durch das Portal am Start laufen, während Ihr im Schatten versteckt bleibt.
2. Versucht, links oder rechts des Marmorweges auf den Felsen zu laufen, das ist wesentlich leiser.
3. Sobald links eine große Felsnische auftaucht (violetter Boden), geht dort weiter. Ihr werdet einige Gaspfeile finden.
4. Weiter unten mündet der Weg in eine Kammer. Lauft am schmalen Felssims entlang, bis Ihr eine Möglichkeit findet, auf einen kleinen Vorsprung neben der Lava zu springen.
5. Wenn Ihr die blauen Eiskristalle erreicht, heißt es Vorsicht. Die Berührung mit den Kristallen kostet Lebenspunkte. Auf den rutschigen Eispartien müßt Ihr besonders aufpassen. Vergeßt trotzdem nicht, die Wasserpfeile mitzunehmen, die direkt an einigen Eisbrocken liegen.
6. Haltet danach einen Wasserpfeil für einen Feuerelementar bereit.
7. Ihr solltet schließlich einen riesigen Baum erreichen. Geht nach innen und legt einen Seilpfeil in den Bogen ein.



Auf diesem Vorsprung seid Ihr vor der Lava sicher und könnt Euren Abstieg fortsetzen.

8. Nehmt beim Aufstieg alle Moospfeile mit. In der nächsten Grotte lauft Ihr nach rechts bis zu einer Energiebrücke. Ihr könnt dort bedenkenlos hinübergehen.
9. Es werden Euch noch einige Rattenmänner begegnen, denen Ihr aber getrost ausweichen könnt.
10. Entlang der Lavaströme kommt Ihr an einem weiteren Portal vorbei. Die Monster davor nehmen Euch nicht wahr.
11. Etwas weiter ist endlich das Ziel in Sicht. Constantin ist in einem Raum mit rotem Boden dabei, sein Ritual durchzuführen.
Jetzt heißt es einfach abwarten und zusehen...



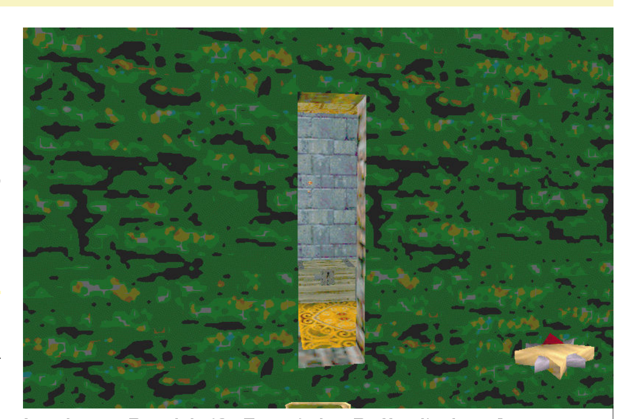
Laßt die Spinnen am Eingang hinter Euch und klettert an den Vorsprüngen (X) nach oben. Euer Seilpfeil leistet dabei wieder gute Dienste.

Von List und Tücke

Vielleicht bleiben selbst bei erfüllten Aufträgen noch manche Fragen offen. Ihr findet hier noch eine Auflistung von einigen Situationen, die Euch vielleicht vertraut vorkommen mögen.

Auftrag 1:

1. Ihr steht vor der Thronsaalwache und kommt nicht unbemerkt daran vorbei. Euch ist vorgegeben, niemandem Leid zuzufügen (Experte). Was tun?
Löscht alle vier Fackeln in dem Saal und springt auf den großen runden Teppich direkt vor der Wache. Feuert jetzt einen Breitkopfpfeil gegen eine Steinwand, so daß die Wache etwas hört. Läuft die Wache nun auf den Teppich, könnt Ihr den Sol-



Im oberen Bereich (2. Etage) des Bafford'schen Anwesens müßt Ihr den bewachten Flur um das Badezimmer ablaufen. Durch einen hölzernenr Durchgang geht es zu einer Treppe, die zu dem gesuchten Raum führt.



daten ungesehen umkreisen, bis Ihr den Prügel günstig einsetzen könnt.
2. Ihr seht im Keller ein schmales Fenster mit einer Truhe dahinter. Aber wo ist der Eingang?
Der Screenshot auf der vorherigen Seite löst das Problem...

Auftrag 2:

1. Im Gefängnis lösen die Wachen in den oberen Zellentrakten immer wieder Alarm aus, wenn Ihr sie herauslocken wollt?
Normal: Beobachtet die Wache und wartet, bis sie sich abwendet. Jetzt genügt ein Pfeilschuß in den Rücken/Hals und der Soldat geht zu Boden. Um nun in die Kammer hineinzugelangen, solltet Ihr einen Kupferschlüssel besitzen. Einen solchen findet Ihr z. B. bei den sprechenden Wachen am Gefängniseingang.
Experte: Schleicht zunächst durch die Schatten des Erdgeschosses in die erste Etage der Zellen. Oben tretet Ihr langsam aus dem Schatten heraus und bleibt stehen, bis die Wache Euch sieht. Öffnet sie die Tür, zieht Ihr Euch in eine dunkle Ecke zurück. Die Hammeriten suchen in der Regel die Hälfte des Traktes ab und kehren dann um. Jetzt heißt es schnell hinterhergehen und den Prügel benutzen.
2. Im Kasernenbereich gelingt es nicht, den Geistlichen (mit den Wurfgeschossen) in der Kapellennische k.o. zu schlagen?
Da es keine Möglichkeit gibt, ungesehen an den Würdenträger heranzukommen, bleibt Euch nur, den Knaben herauszulocken (Lärm machen). Springt doch zur Abwechslung einfach mal auf der Stelle. Auf den Kacheln hallt das richtig laut. Drückt Euch dann in eine Ecke. Kommt der rotgekleidete Priester nahe genug vorbei, schnappt Euch einfach den silbernen Schlüssel an dessen Seite und flüchtet dann eine Etage höher.
3. Diese beschriebene Methode, sich gezielt zu zeigen oder Lärm zu machen, läßt sich vielfach anwenden. Tretet Ihr ins Licht, um Gegner abzulenken, solltet Ihr dabei keine Waffe aktiviert haben, da sonst meist sofort Alarm ausgelöst wird oder ein sofortiger Angriff erfolgt (ausgenommen, Ihr seid in absoluter Dunkelheit).
4. Das Problem mit lauten Fußböden läßt sich damit auch galant lösen, denn Ihr könnt die Gegner in für Euch günstige Bereiche locken.
5. Ihr werdet im Gefängnis (Auftrag 2) von Wachen aufgestöbert und sucht ein absolut sicheres Versteck?
Der Raum mit der Alarmanlage vor den Zellentrakten 1 und 2 besitzt rechts neben der Tür des Wächters einen kleinen Durchschlupf. Kriecht gebückt herein und kein Soldat wird Euch folgen können. In diesem Bereich findet Ihr auch einen entflohenen Häftling mit einigen Gegenständen.

Auftrag 4:

1. Schon beim Verfolgen der Mörder solltet Ihr öfter Eure Position mit der Karte vergleichen. Ihr müßt am Ende des Auftrages (Hart, Experte) durch die Stadt zurückschleichen, in der es dann vor Wachen nur so wimmelt.
2. Zur Markierung an Abzweigungen kann ein fallengelassener Pfeil auch gute Dienste leisten.
3. Werdet Ihr entdeckt, tut eine Flucht in den Wasserkanal gut, um schnell weit weg zu kommen, bis sich wieder alles beruhigt hat.

Allgemeine Feinheiten

1. Ist es Eure Absicht, den Feuerpfeil zu benutzen, bedenkt bitte, daß die glimmende Pfeilspitze eine Lichtquelle darstellt und Ihr dadurch selbst in dunklen Schatten erkennbar werdet (Lichtanzeige beachten). Wartet daher geduldig eine günstige Gelegenheit ab, den Pfeil einzulegen.
2. Solltet Ihr in einem schmalen Flur oder Gang entdeckt werden und gerade Minen im Gepäck haben, besitzt Ihr ein Ass im Ärmel. Wartet, bis die Gegner auf Euch zulaufen, und laßt eine Mine fallen. Zieht Euch etwas zurück, um aus der Reichweite der Explosion zu kommen, und seht zu, wie die Schergen in ihr Verderben geraten. Achtung, etwas Timing ist hier vonnöten, da die Minen eine kleine Weile benötigen, bis sie scharf sind.
3. Eine ständige Gefahr für das Entdecktwerden besteht in überwundenen Gegnern, die reglos am Boden liegen. Es empfiehlt sich daher, die Körper konzentriert aufzubewahren, z. B. in einem dunklen Raum. Bedenkt auch, daß Ihr nicht alle Körper tragen könnt. Burricks, Craymen und Bugbeasts (die grünen Insektenwesen) lassen sich nicht von der Stelle bewegen. Überlegt daher gut, wo sich solche Wesen unbemerkt überwältigen lassen.
4. Umgekehrt könnt Ihr auch gezielt einen Körper ablegen, um z. B. eine Patrouille in diesem Bereich abzulenken, während Ihr schon weiterschleicht.
5. Auch wenn der Prügel die wohl meistbenutzte Waffe sein mag, gibt es auch für ihn Grenzen. Er ist unwirksam bei sämtlichen Untoten, Burricks, Craymen, Bugbeasts, Spinnen und Feuerelementaren. Die Rattenmänner lassen sich betäuben, aufgrund ihrer schnellen Fortbewegung ist das allerdings nicht ganz einfach.
6. Einige der Gegner können sich untereinander recht wenig ausstehen. Besonders die Feuerelementare können Euch wertvolle Hilfe bieten, allerdings ist es schwierig anzustellen. Im Auftrag „Flucht!" könnt Ihr Euch z. B. daran erproben. Es gibt einige Abschnitte, die gleichermaßen von Feuerelementaren als auch von anderen Wesen (Rattenmänner, Bugbeast) patrouilliert werden. Habt Ihr eine solche Stelle entdeckt, könnt Ihr versuchen, die Aufmerksamkeit der Rattenmänner kurz zu erregen, so daß sie nach Euch suchen. Versteckt Euch wieder und wartet, bis ein Feuerelementar eintrifft. Sind die lebendigen Gegner jetzt in der Nähe des Feuerwesens bei der Suche, werden sie von ihm angegriffen und meistens auch eliminiert. Lärmpfeil kann hilfreich sein.

Stefan Weiß
spatz@dacotec.de

Auftrag 12

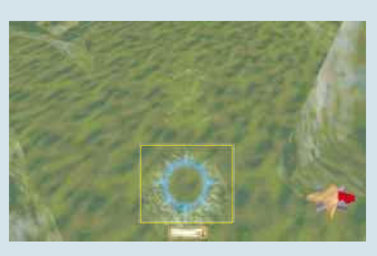
Tief in den Gewölben gibt es einige Schwimmpassagen, in denen Ihr nicht weiterkommt?



Springt in den Wasserfall (1), der Euch nach oben in einen Gang trägt. Ihr müßt in den Wasserkanälen einen Teich erreichen (2), der sich kurioserweise an der Höhlendecke befindet.



Die Luft dürfte etwas knapp werden, daher nutzt diesen seitlichen Ausgang, um auf einem kleinen Vorsprung tief Atem zu holen.



Unter Euch könnt Ihr das runde, blaue Eispodest erkennen. In dessen Mitte ist wieder Wasser. Dort müßt Ihr gezielt hineinfallen, um weiterzukommen.

Erste Hilfe



Dark Project: Der Meisterdieb



Wenn ein Gegner so durch die Tür schaut, ist dies der ideale Moment, um ihn mit einem gezielten Schlag mit der Keule auszuschalten.

Durch Ausnutzung eines Programmfehlers kann man viele Gegner in diesem Spiel ausschalten, ohne sich selbst dabei in Gefahr zu bringen. Dazu lockt man Gegner zu einer Tür und erschlägt sie, wenn einzelne Gliedmaßen aufgrund eines Clippingfehlers durch die geschlossene Türe kommen. Die Gegner werden durch einen einzigen Schlag bewußtlos, da sie den Spieler nicht durch die geschlossene Türe sehen können.

Am besten klappt es mit Türen, die man ohne Schlüssel öffnen kann (oder einmalig mit Werkzeug geöffnete).
Eine 100%ige Erfolgschance hat man bei Türen, die sich zum Spieler hin öffnen. Wenn sich die Türe vom Spieler weg öffnet, muß man aufpassen, daß man sie nicht aus Versehen ganz öffnet und der Gegner angreift.

Andreas Herbert



Mit dem vielen erschwindelten Geld kann man sich Unmengen von Feuerpfeilen kaufen, mit denen sich die Gegner viel leichter ausschalten lassen. So wird der 3D-Sneaker wieder fast zum 3D-Shooter.

Um diesen Programmfehler auszunutzen, muß man kurz vor Ende eines Levels abspeichern und dann den Level beenden. Im Einkaufsmenü drückt man auf ESC und lädt den vorherigen Spielstand wieder ein. Wenn man den Level jetzt noch einmal beendet, hat man die doppelte Menge an Geld zur Verfügung. Dieser Trick kann beliebig oft wiederholt werden, so daß man wirklich den gesamten Laden vor jeder Mission leerkaufen kann.

Denis Erkelenz

Mit den folgenden Tastenkombinationen kann man die Helligkeit in „Der Meisterdieb“ schnell und schmerzlos ändern:

Umschalten+0	Heller
Umschalten+ß	Dunkler

So können Sie die Lichtverhältnisse immer dem Zeitpunkt entsprechend anpassen.

Johannes Kirschey

Star Wars – Rogue Squadron

Die Cheat-Codes werden im extra dafür vorgesehenen Feld „Codes“ im Menü „Settings/General“ eingegeben.



In Rogue Squadron gibt es ein extra Eingabefeld, in welches die Cheat-Codes eingegeben werden.

CHICKEN	Als AT-ST spielen
IAMDOLLY	Unendlich Leben
TOUGHGUY	Alle Power-Ups

Thorsten Schuh

Tips-Ticker

Siedler 3

Wenn Sie nicht Unmengen von Lagern bauen wollen, um alle Ihre Güter zu verstauen, hier ein Tip: Zuerst bauen Sie eine Anlegestelle in der Nähe Ihres Lagers. Ihrem Schiff geben Sie dann den Auftrag, Waren von dieser Anlegestelle zu einem etwas entfernten Strand zu bringen. Es versteht sich von selbst, daß dieser Strand Ihnen gehören sollte. Auf jeden Fall muß sich Ihr Lager näher am Anlegesteg als am Strandabschnitt befinden, da dieser Trick sonst nicht funktioniert. Vor allem in Multiplayer-Spielen sollte Sie aber darauf achten, den Strand mit einer schlagkräftigen Armee zu sichern, denn über eine solche Warenansammlung freut sich jeder Gegner.

Johannes Kaufmann

Star Trek Captain's Chair

Wenn Ihnen fünf Brücken nicht genug sind, können Sie mit diesem Trick die Brücke eines klingonischen Bird of Prey besichtigen. Dazu müssen Sie auf die Brücke der U.S.S. Enterprise NCC – 1701 - D gehen und sich den Security Code auf der rechten Konsole des Captain's Chair anzeigen lassen. Diesen Code geben Sie am Tactical Interface Left ein. Jetzt wird die Brücke des klingonischen Bird of Prey geladen.

Martin Müller

Myth 2: Soulblighter

Wenn man beim Klicken auf die Schaltfläche „New Game" im Hauptmenü die Shift-Taste gedrückt hält, kann jeder beliebige Level angewählt werden.

Jan Wargalla

Caesar 3

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Brunnen und drücken Sie ALT K. Jetzt können die beiden folgenden Tastenkombinationen verwendet werden:

ALT V	Sofortiger Sieg
ALT C	Mehr Geld, wenn man weniger als 5.000 Dn besitzt.

Markus Schneider

Grand Prix Legends

Weitere Funktionen der Taste „Raise Arm":

Wenn Sie im Menü „Optionen" die Funktion „Automatic Shifting" gewählt haben, ist es oft sehr störend, wenn der Fahrer in den ersten Gang und kurz danach wieder in den Leerlauf zurückschaltet. Das läßt sich umgehen, indem Sie sofort nach dem Schalten in den ersten Gang die Hand heben (Raise Arm). Mittels dieses Tricks lassen sich jetzt auch steile Stücke aus der Ruhelage bergauf fahren.

Heiko Miksch

Die Siedler 3

Wenn Sie ein Weingut an einen kleinen Hügel bauen und das Anbaugebiet des Winzers direkt auf den Anstieg des Hügel legen, wird der Winzer selbständig einen ganzen Weinberg anlegen.

Dennis Tiegs

War of the Worlds

Um einen der folgenden Codes einzugeben, müssen Sie sich mitten im Spiel befinden und die Kriegskarte muß auf dem Bildschirm dargestellt sein. Jetzt können die folgenden Codes eingegeben werden:

ICOMEBACK	Ganze Forschung anzeigen
ATCHOOO	Alle Martians töten
PUNYHUMANS	Alle Menschen töten
YOULIKEIT	Effizienz auf 100% heraufsetzen

Jan Wargalla

Blade Runner

Mit diesem Trick haben Sie in der einfachsten Schwierigkeitsstufe von Blade Runner unbegrenzt Credits zur Verfügung. Starten Sie dazu ein Spiel auf der einfachsten Schwierigkeitsstufe und gehen Sie bis vor Runciter's Tierhandlung. Hier starten Sie ein neues Spiel – wieder auf der einfachsten Schwierigkeitsstufe. Jetzt haben Sie unendlich viele Credits im Inventar.

Mike Hofmüller

Anno 1602 – Neue Inseln, Neue Abenteuer

Mit der ersten offiziellen Zusatz-CD zu Anno 1602 ist auch der Vulkanausbruch zu den Katastrophen hinzugekommen. Wenn Sie die Straßen rund um den Vulkan nicht aus normalen Straßen, sondern aus „Platz 1"-Stücken aufbauen, werden diese bei einem Vulkanausbruch nicht zerstört und die Feuerwehr kommt ohne Probleme zu den brennenden Häusern.

Hanspeter Lüthi

Trespasser

Um bei Trespasser die Cheats eingeben zu können, muß man vorher „Ctrl + F11" drücken.

INVUL	Unverwundbarkeit
DINOS	Dinos machen eine „Pause"
WOO	Unendlich Munition

Thorsten Schuh

King's Quest 8: Mask of Eternity

Während des Spiels muß man STRG (links) + SHIFT (links) + 7 gleichzeitig drücken. Daraufhin erscheint eine Cheat-Konsole, in der die folgenden Cheat-Codes eingegeben werden können:

give <Gegenstand> <Anzahl>	Gibt die gewünschte Anzahl des gewünschten Gegenstandes
teleport	Läßt den Spieler an jeden beliebigen Punkt der Karte teleportieren
noConCollide	Spieler kann durch Wände gehen
conCollide	noConCollide ausschalten
setFirstPerson	3D-Action-Modus
setThirdPerson	Ansicht von hinten
god, ungod	Unverletzbarkeit an/aus
ruth, welch-piel, oscar, rocket	Eastereggs

Weitere Codes:
exist, listActive, handsOff, show, Lookup, Mask, console, Run, alias, jeffo, leslie, adam, testCast.
Durch erneutes Drücken von STRG + SHIFT + 7 kommt man in das Spiel zurück. Wenn man das Kommando „teleport" aktiviert hat, kann man sich durch Anklicken eines beliebigen Punktes auf der Karte dorthin bringen lassen.

In der Datei mask.sc können die folgenden Variablen gesetzt werden:

reincarnate true/false	Wenn man stirbt wird man sofort wiederbelebt.
set allowAltEnter true/false	Man kann zu einem anderen Task wechseln.

Die folgende Liste kann mit dem give-Kommando verwendet werden. Bitte beachten Sie die Groß/Kleinschreibung und daß nicht alle Objekte wirklich verwendet werden können. Bei einigen Objekten stürzt sogar das Spiel ab.

Waffen:
Dagger; SmallAx; BroadSword; Mace; LakeSword; SkelKingSword; BattleAx; WarHammer; Pike; LongSword; FlameSword; TempleSword; SmCrossbow; AzrielHammer; SmCpndCBow; ShortBow; LongBow; CrossBow; CpndCrossbow; FlameBow; IceCrossbow; WeeperEyes; DemonRocks; SkelBow; SlmSlime; WitchBolt; Lava; Fists; Icycle

Rüstungen:
LeatherGloves; LeatherArmor; LeatherBoots; ChainMailShirt; ChainMailGloves; ChainMailSuit; PlateMail; BronzePlate; FullArmor; Helmet; TempleArmor; GodArmor

Magische Dinge:
Mushroom; SacredWater; Crystal; ElixierOfLife; Clarity; Invisible; Invulnerable; Strength

Andere Dinge:
RingOfDeadHero; Ashes; Candle; SilverCoins; MagicMap; RopeAndHook; RingOfLight; KeyToDeathMaze; Mold; BrokenShield; RustedBrokenShield; HearingHorn; AntiPoisonFlower; GreenMushroomPiece; Rock; IronLock; OakRoot; LodeStone; CrystalPyramid; BlackDiamond; AmberGlow; BasiliskTongue; FireGem; PipeCap1; PipeCap2; DragonKey; RockKey; BlueAdamant; JailKey; DecipheringAmulet; Paddle; Feather; Good-

SimCity 3000

Local Fundraising Event

Vinnie

afraid you might bail on me. I hope nobody followed you here. This is just between you and me, capeesh?

I acquired some cash through some, well, let's just say unconventional methods (wink, wink -- nudge, nudge) and I needed to find a safe place to drop it for a while. If you're game, I can electronically transfer the whole enchilada over to you. It should

Take Action:

Accept Deal

Reject Deal

Impact Analysis:

Wenn Sie Vinnie mit „call cousin vinnie" rufen, kommt er vorbei und bietet Ihnen eine Finanzspritze von 100.000 Dollar an.

Während des Spiels muß man die Tasten Strg + Alt + Umschalten + C drücken. Jetzt erscheint ein kleines Eingabefenster, in dem einer der folgenden Codes eingegeben werden kann:

i am weak	Alle Gebäude sind verfügbar
zyxwvu	SimCastle-Konstruktion
call cousin vinnie	Spendenangebot von Vinnie
salt on	See in Salzwasser verwandeln
salt off	See in Süßwasser verwandeln
terrain one up	Terrain um 1 Stufe erhöhen
terrain one down	Terrain um 1 Stufe erniedrigen
terrain ten up	Terrain um 10 Stufen erhöhen
terrain ten down	Terrain um 10 Stufen erniedrigen

Mit den folgenden Eingaben erscheinen verschiedene Nachrichten:

broccoli	„Sorry, Money Doesn't Grow On Broccoli"-Nachricht
porntipsguzzardo	„Aha! We Have A Real Pro Here! Try BROCCOLI"-Nachricht
bat	„Da Da Da Da Da Da Da Da Da BAT-man!"-Nachricht
scurk	„If You Build It, They Will Come"-Nachricht
llama	„The Llama Is A Quadruped"-Nachricht
easter egg	„Duo Ragazzi's Easter Egg Palace: Old World Charm In A Post Modern Setting"-Nachricht
sim	„If You Lived Here, You'd Be A Sim"-Nachricht
help	„Dozens Of Hidden News Ticker Reveals; Sims Encouraged To Collect Them All And Amaze Friends"-Nachricht
will wright	„What Will He Think Of Next?"-Nachricht
erts	„Investment Tip: Buy Low, Sell High"-Nachricht
electronic arts	„Not Just Sports Games Anymore"-Nachricht
ticker	„<city name> Picayune: The Finest In Scrolling Entertainment"-Nachricht
money	„Money Does NOT Grow On Trees, Study Concludes"-Nachricht
simcity	„Keep Trying And Maybe You'll Figure It Out"-Nachricht
hello	„Greetings Mayor, Your Sims Salute You"-Nachricht
mayor	„Mayor <mayor name> brings <city name> To News Ticker Highlight"-Nachricht
sc3k	„Mayor Suspected Of Attempting Embezzlement; Ends In Failure"-Nachricht
1234	„Secret Number Combination Causes Announcement In News Ticker"-Nachricht
maxis	„Did you know that MAXIS spelled backwards is SIX AM?"-Nachricht
moremoney	„MOREMONEY Not Cheat Code, Research Concludes"-Nachricht
advisor	Mayor Under Investigation For Possible Embezzlement"-Nachricht
fund	„FUND Not A Cheat Code, Do Not Type MOREMONEY, It Is Not A Cheat Code Either"-Nachricht

Jan Wargalla

Skull; BadSkull; RoundKey; SquareKey; Ladle; hmhand; Mask1; Mask2; Mask3; Mask4; Mask5; Piece1; Piece2; Piece3; Piece4; Scroll; LadyBell; RustedLock; KeepKey; StoneOrder; MetalShaft; TruthKey; LightKey; OrderKey; MarbleTablet0; Mask-Medalian; Grail; Mask3B; Piece5; UniHorn; SpellPage; Mask1A; Piece1A; DarkPyramid; ShardFuse; MarbleTablet1; MarbleTablet2; MarbleTablet3; GriffRoomKey; item120= GriffCageKey; ClockShaft; HookDown; HookUp; SpinningMask; Orcbow; Spear; IceShard; IceLever; LucretoFire

Jan Wargalla

Airline Tycoon

Die folgenden Cheat-Codes werden während des laufenden Spiels eingegeben:

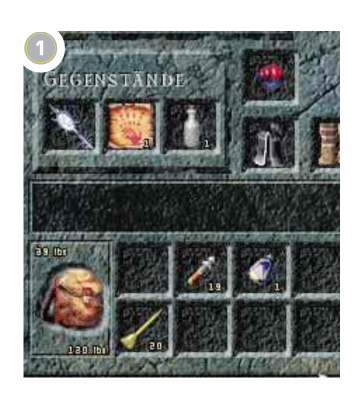
DONALDTRUMP	10.000.000
EXPANDER	Ausbau des Flughafens
NODEBTS	Alle Schulden werden abgetragen
MENTAT	Alle Berater aktivieren
THINKPAD	Man bekommt das beste Notebook
ATMISSALL	Alle Missionen werden freigeschaltet
SHOWALL	Auf den Monitoren werden alle Flüge angezeigt

Wenn Sie mehr als 10 Millionen auf einmal haben wollen, nehmen Sie einfach bei der Bank den maximalen Kredit auf (ca. 100 Millionen) und geben dann den Cheat „NODEBTS" ein.

Michael Knaak

Baldur's Gate

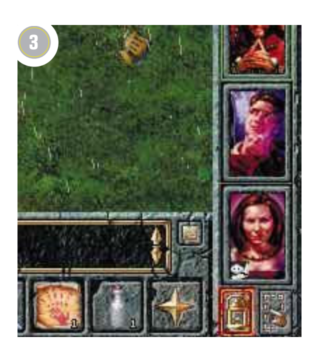
Mit diesem Trick kann man sich unendliche Reichtümer verschaffen und so die teuersten Rüstungen, Pfeile, Bolzen und Schwerter in den einzelnen Läden kaufen. Dazu braucht man einen beliebigen Edelstein und einen beliebigen Zaubertrank. Zuerst legt man im Inventarfenster den Zaubertrank auf ein Gürtelfeld und danach den Edelstein über den Zaubertrank. Jetzt hat man den Zaubertrank wieder in der „Hand" und kann ihn irgendwo im Inventar ablegen. Der Edelstein hat jetzt die Form des Zaubertranks angenommen. Jetzt verlassen Sie den Inventarbildschirm und klicken einmal auf den













„Edelsteintrank“ im Gürtel. Dieser verschwindet nicht, aber wenn Sie das nächste Mal in den Inventarbildschirm wechseln, sehen Sie, daß Sie plötzlich über 65.000 Edelsteine im Gepäck haben. Daß sich diese gewinnbringend verkaufen lassen, dürfte klar sein.

Marco Kinsky

Rage of Mages

Katapulte: aus 1 mach 2

Wenn Sie statt einem zwei Katapulte mit in die Schlacht nehmen wollen, müssen Sie wie folgt vorgehen:
Zuerst heuern Sie im Wirtshaus ein Katapult an. Jetzt speichern Sie, indem Sie die Statue in der Stadt anklicken. Laden Sie jetzt diesen Spielstand gleich wieder ein und unterhalten Sie sich im Wirtshaus mit dem angeheuerten Katapult. Wenn Sie jetzt die Mission starten, stehen Ihnen zwei gleiche Katapulte zur Verfügung.

Fast genauso können Sie auch ein kostenloses Katapult anheuern. Gehen Sie genauso vor, als ob Sie zwei Katapulte anheuern wollten. Doch nachdem Sie sich mit dem Katapult unterhalten haben, entlassen Sie dieses wieder. Jetzt bekommen Sie Ihr Geld zurückbezahlt, haben in der Mission aber trotzdem ein Katapult zur Verfügung. Ein weiterer Vorteil ist, daß das Katapult jetzt nicht für die nächste Mission gesperrt ist.

Michael Gehrlein

Rival Realms

Um die Cheat-Codes einzugeben, drückt man einfach während eines laufenden Spiels die Return-Taste. Jetzt kann man einen der folgenden Cheat-Codes eingeben und diesen wieder mit der Return-Taste bestätigen.

see all	Ganze Karte offengelegt
hide all	Wieder nur die bereits erforschten Gebiete zeigen
give me gold	1.000 Goldeinheiten zusätzlich
give me wood	500 Holzeinheiten zusätzlich
give me food	100 Nahrungseinheiten zusätzlich
make me invincible	Alle eigenen Einheiten werden unbesiegbar
make me vulnerable	Alle eigenen Einheiten werden wieder anfällig
level <x>	Wechsle in Level x
star me up	Erfahrungswerte für ausgewählte Einheit steigern
upgrade me	Upgrade für ausgewählte Einheit
heal me	Trefferzähler für ausgewählte Einheit wird zurückgesetzt
make me victorious	Aktuelle Mission erfolgreich beenden
name: <NAME>	Ändert den Namen der ausgewählten Einheit in NAME

Tim Zibell



Wenn Sie in Rival Realms einen Cheat erfolgreich aktivieren, erscheint unten links im Fenster eine Bestätigung.

Die folgenden Cheat-Codes werden im Chatfenster eingegeben. Dieses öffnet man in Rage of Mages mit einem Druck auf die Return-Taste.

#Chicken	Cheat-Modus einschalten
#modify self +god	Eigener Charakter unverletzbar
#modify army +god	Angewählte Armee unverletzbar
#create gold xxx	Spieler bekommt xxx Gold
#killall	Alle feindlichen Einheiten werden getötet
#pickup all	Alle Säcke werden aufgesammelt
#show map	Zeigt die ganze Karte
#hide map	Verbirgt sie wieder
#event X	Zeigt die Konversation der Einheiten im gegenwärtigen Level. X ist eine beliebige Nummer.
#victory	Aktuelle Mission wird erfolgreich beendet

Tim Zibell



Sie müssen unbedingt den #Chicken-Code verwenden, bevor Sie die anderen Cheat-Codes verwenden. Anderenfalls funktionieren die anderen Cheats nicht!

Tomb Raider 3

Am Ende des ersten Levels in Nevada wird Lara verhaftet und die gesamte mühsam gesparte Munition wird ihr abgenommen. Deswegen sollte man nach Indien sofort den Nevada-Level spielen. So hat man genügend Zeit, um in London und in der Südsee Munition für den Endkampf gegen die Mutanten zu sammeln.

Helmut Grohmann

Thema Technik



Damit Sie sich im Monitor-Dschungel nicht nur nach diffusen Rauchzeichen richten müssen, bringen wir in diesem Monat Licht in die Menge komplizierter Fachtermini und beantworten grundlegende Fragen rund um das Thema Monitore.

Worauf sollte ich beim Kauf eines Monitors achten?

Sie sollten sich das Gerät immer im Betriebszustand zeigen lassen. Sind Helligkeit und Kontrast bereits voll aufgedreht, so sollten Sie diese Einstellungen auf eine 75%-Stellung zurücksetzen. Ist das Bild nun zu dunkel oder zu kontrastarm, dann sollten Sie lieber zu einem anderen Modell greifen. Außerdem sollten Sie sich das Bild in hohen Auflösungen zeigen lassen – ein 17"-Monitor sollte z. B. nicht unter einer Auflösung von 1.024x786 Pixeln auf seine Qualität geprüft werden. Außerdem sollten Sie beim Kauf ein Auge auf die Garantiebestimmungen werfen. Die meisten Hersteller bieten mittlerweile 3 Jahre „Vor-Ort"-Garantie auf ihre Monitore. Das heißt, daß der Monitor auf Kosten des Herstellers abgeholt, repariert und wieder angeliefert wird.



Ohne Vor-Ort-Garantie kann Ihnen ein im Monitor bereits eingebauter Monitorstecker teuer zu stehen kommen.

Das erspart Ihnen im Falle eines Defektes sehr viel Zeit, Nerven und vor allem Transportkosten.

Wozu brauche ich einen Monitor mit separatem Anschlußkabel?

Bei einem Monitor mit festem Monitorkabel sparen Sie bei der Anschaffung vielleicht einige Mark. Sollte das Kabel irgendwann einmal beschädigt werden, so müssen Sie den ganzen Monitor in Reparatur geben. Ohne Vor-Ort-Garantie zahlen Sie dann nicht nur Porto, sondern haben während der Reparaturzeit auch keinen Monitor zur Hand. Haben Sie hingegen einen D-Sub-Stecker zum Anschluß einer Grafikkarte, so brauchen Sie nur das Verbindungskabel auszutauschen.

Warum flackert mein Monitor?

Das Flackern eines Monitors hängt mit seiner Vertikalfrequenz zusammen. Sie beschreibt die Anzahl der kompletten Bildwiederholungen pro Sekunde. Eine sinnvolle Vertikalfrequenz fängt bei 75 Hertz an (siehe Extrakasten). Trotzdem kann der



Eindruck eines flackernden Bildes entstehen. Also: Je mehr Hertz, desto besser.

Was kann ich gegen ein flackerndes Bild tun?



Win95 und Win98 benötigen Monitortreiber, um Ihnen auch die maximal mögliche Auflösung und die höchstmögliche Bildwiederholfrequenz anbieten zu können. Unterschlagen Sie Ihrem PC diese Details, so wird nur ein Standardmonitor gewählt. Vielen fällt der Unterschied zwischen Standard- und Firmentreiber bei alltäglichen Anwendungen kaum auf. Sollten Sie aber der Meinung sein, daß Ihr Bild flackert, so sollten Sie sich nach entsprechenden Treibern umsehen und die Monitor-Informationen aktualisieren. Viele aktuelle Treiber finden Sie auf der Heft-CD. Mit den meisten Monitoren wird aber bereits eine entsprechende Treiberdiskette geliefert.

Wie installiere ich Monitortreiber?

Alle modernen Plug&Play-Monitore (siehe Extrakasten: DDC) werden unter Win95 und Win98 automatisch erkannt. Wollen Sie die Treiber von der Heft-CD verwenden, so sollten Sie diese vorher in ein eigenes Verzeichnis entpacken. Nach einem Neustart fragt Windows nun nach diesem Verzeichnis.

Wie stelle ich mein Monitorbild richtig ein?

Um die Darstellung Ihres Monitors optimal einzurichten, sollten Sie zuerst Kontrast und Helligkeit auf die Mittelposition bringen. Bei den neueren Monitoren können Sie dies über ein OSD (siehe Extrakasten) machen. Als Testbild sollten Sie ein schwarzes Bild auswählen. Drehen Sie die Helligkeit des Monitors so weit auf, bis Sie merken, daß die Anzeige langsam grau wird. Nun drehen Sie die Helligkeit bis zur Grenze zwischen dunkelgrauem und schwarzem Bildschirm zurück. Alle weiteren Einstellungen sollten Sie nun über den Kontrastregler des Monitors einstellen.

Wie verbessere ich die 2D-Bildqualität bei einem Rechnersystem mit einer 3D-Add-on-Karte?

Wenn Ihr Monitor über einen sogenannten BNC-Anschluß verfügt (Bayonet Nut Coupling: fünf getrennte Stecker für Rot, Grün, Blau, horizontale und vertikale Synchronisation), sollten Sie die Add-On-Karte über den normalen D-Sub-Stecker an den Monitor anschließen. Die 2D-Grafikkarte wird dann mit dem BNC-Anschluß Ihres Monitors verbunden. Durch die getrennte Übermittlung ermöglicht die BNC-Variante eine bessere Bildqualität, vor allem bei Auflösungen über 1.024x768. Ob Sie den Monitor nun manuell von BNC auf D-Sub umstellen müssen, entnehmen Sie der Anleitung des Monitors.



An diesem D-Sub-Stecker findet Ihre Grafikkarte üblicherweise Anschluß.

Diese fünf Stecker bilden den sogenannten BNC-Anschluß.

Wie kommen die Daten auf den Bildschirm?

Vor der Wiedergabe auf einem Monitor werden alle Grafikdaten digital verwaltet, d. h. sie werden durch die Zahlen 0 und 1 ausgedrückt. Um diese Binärzeichen nun in analoge, für den Monitor verständliche Daten umzuwandeln, wird der Digital-Analog-Wandler (auch RAMDAC = RAM Digital-Analog Converter) gebraucht. Er befindet sich auf der Grafikkarte. Die aktuellen Voodoo Banshee-Karten besitzen z. B. einen mit 250 MHz getakteten RAMDAC. Je schneller bzw. besser er seine Arbeit verrichtet, desto höher sind Bildwiederholfrequenzen und Bildqualität.

Was ist ein Zoll?

Das Zoll ist eine Maßeinheit, die 2,54 cm entspricht.

Was bedeuetet TCO 95?

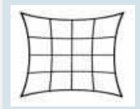
Die Schwedische Vereinigung professioneller Angesteller (TCO) hat mit ihren Norm-Werten (TCO 92, TCO 95, TCO 99) den wohl strengsten Standard für elektrische und magnetische Wechselfelder am Arbeitsplatz festgelegt. Die ersten Monitore, die unter der neuen TCO 99-Norm hergestellt wurden, sind bereits im Handel. Detaillierte Informationen zu den Spezifikationen finden Sie unter http://www.tco-info.com.

Monitor ABC

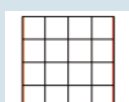
DDC: Der Display Data Channel beschreibt die Plug&Play-Funktionen Ihres Monitors. DDC1 und DDC2b sind aktuell. Sie unterscheiden sich nur in der Art der Kommunikation zwischen Grafikkarte und Monitor.

Entmagnetisierung: Aufgebaute Magnetfelder können unter Umständen zu farblichen Verzerrungen führen. Die Degauss- oder auch Entmagnetisierungs-Option beseitigt diese lästigen Elektroturbulenzen.

Hertz: Hertz ist eine physikalische Maßeinheit, die beschriebt, wie oft ein Vorgang pro Sekunde abläuft. Ein Hertz entspricht dabei einer Wiederholung pro Sekunde. Baut sich ein Monitorbild z. B. 60 mal in der Sekunde komplett neu auf, so sagt man, daß seine Frequenz bei 60 Hertz liegt. Ein Kilohertz entspricht einer Frequenz von 1.000 Hz, ein Megahertz bringt ganze 1.000.000 Durchgänge pro Sekunde. In der Einheit Hertz werden auch Horizontalfrequenz (kHz) und die Vertikalfrequenz (Hz) angegeben.



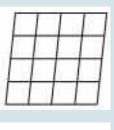
Kisseneffekt: Ein vertikal nach innen oder außen gekrümmtes Bild läßt sich mit der Kissentaste richtig einstellen.



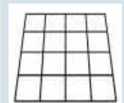
Konvergenz: Wenn die Elektronen nicht genau auf die Bildmaske treffen, so ist die Zusammensetzung der Farben bei den dargestellten Bildpunkten nicht mehr korrekt. Dieser Effekt macht sich oft an den Randbereichen eines Monitors bemerkbar. Man erkennt ihn an farbigen Rändern bei weißen Flächen.

Moiré: Kreisförmige Interferenzmuster, mit denen sich auch Monitore herumplagen. Sie können allerdings per Tastendruck davon befreit werden.

On-Screen Display (OSD): Um die zahlreichen Funktionen moderner Monitore nicht durch ebenso viele Knöpfe an der Monitorfront abdecken zu müssen, nutzt man deren Steuerung über ein Menüsystem. Dazu werden nur wenige Knöpfe gebraucht.



Parallelogramm: Im Gegensatz zum Trapezeffekt sind bei Parallelverzeichnungen Ober- und Unterkante des Bildes gleich lang, das Bild ist jedoch in sich nach links oder rechts gekippt.



Trapezeffekt: Abweichende Längen der Bildunter- und oberkante sind bei hochwertigen Monitoren bequem per entsprechender Einstellmöglichkeit aus der Welt zu schaffen.

Fehlstart

Unterschiedliche Hardware-Bauteile, nachlässige Qualitätssicherung und Termindruck sorgen vor allem in der Software-Industrie immer wieder zu fehlerhaften Produkten. Gegen den Fehlerteufel sind selbst renommierte Hersteller nicht gefeit. In der Rubrik „Fehlstart“ weisen wir Sie auf solche Unzulänglichkeiten hin, informieren Sie über den aktuellen Stand von Updates und halten Sie auf dem Laufenden, an welchen Nachbesserungen die Hersteller noch arbeiten.

Bauchlandung beim Start

Falcon 4 **Die Cockpitprobleme bleiben noch bestehen**





Eine realistischere FlugSim als Falcon 4.0 hat es wohl niemals gegeben. Trotz der langen Entwicklungszeit, der Verzögerung des Erscheinungstermins und selbst nach dem ersten deutschen Patch (Version 1.03) ist das Spiel aber immer noch von zahlreichen Kinderkrankheiten befallen. Kompatibilitätsprobleme der Hardware verursachen auf vielen Rechnern Probleme. Im besonderen sind die Maus und 3D-Grafikkarten betroffen. Diese Probleme sind mittlerweile bei MicroProse bestens bekannt und können durch neue Treiber und Konfigurationen behoben werden. An den etlichen inhaltlichen Bugs und der schwachen KI ändert das aber wenig. Der Patch auf Version 1.04 verbessert Performance, KI und bietet ein stabileren Mehrspieler-Modus, ein noch ausgefeilteres Flugmodell sowie einige anderen Kleinigkeiten. Ein signifikantes Problem mit dem Cockpit und der Auflösung soll aber erst durch spätere Updates behoben werden. Bis dahin bleibt der Spaß im Cockpit noch leicht getrübt.

MicroProse
Hotline Mo-Fr 14.00-18.00
Tel. 01805/252565
Fax: 01805/252564
eMail:service@microprose.de
Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Falcon 4.0 V1.04

Verschollen im Weltraum

Conflict Freespace **Die sechste Patchkur**



Interplay/Parallax räumen so nach und nach die zahlreichen Bugs aus Conflict Freespace und der zugehörigen Mission-CD Silent Threat. Mittlerweile ist der sechste Patch erhältlich, der zum Glück alle vorangegangenen Updates enthält. Wie viele Updates für noch eventuell verbleibende Bugs nötig sein werden, ist noch nicht abzusehen. Immerhin verbessert Interplay mit jedem Update auch Spielinhalt und Performance geringfügig.

Interplay
Hotline Mo-Fr 17.00-19.00;
eMail:support@interplay.com
Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Freespace
V1.06 (USA)

Einsatz abgebrochen

Luftwaffe Comander **Amerikanische Spieler als Beta-Tester**



Die englischsprachige Verkaufsversion enthielt so viele Fehler, daß sich der deutsche Vertrieb entschloß, vor der Veröffentlichung noch das Update auf Version 1.10 abzuwarten. Besitzer der englischen Version sollten also unbedingt den Patch installieren, in der deutschen Version ist er hingegen schon enthalten. Sicher ist es unschön, daß viele Spiele in den USA früher als in Deutschland erscheinen. Bis zur Veröffentlichung hierzulande sind dafür jedoch in diesen Fällen die meisten Bugs beseitigt.

Mindscape/SSI
Hotline
Mo, Mi, Fr 15.00-18.00
Tel. 0208/9924114
Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Luftwaffe
Commander
V1.10 (eng)

Neustart

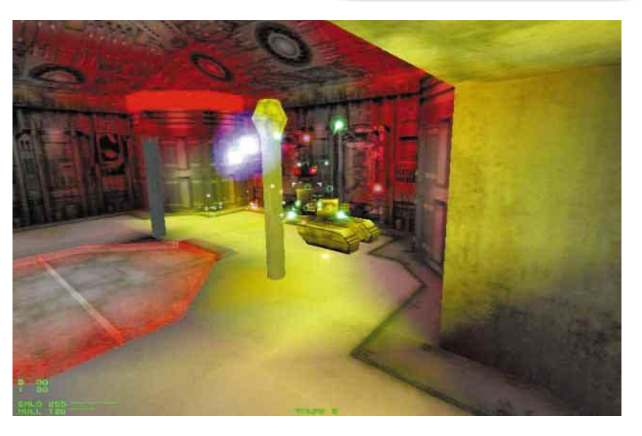
Sie kennen das auch: Gerade ein neues Spiel gekauft und nach ein paar Stunden ist der ganze Spaß wieder vorbei. Dann steht eine teure Buchstütze mehr im Regal. Einige Software-Hersteller kümmern sich jedoch auch später um ihre Kunden und stellen kostenlos neue Missionen, Editoren, Einheiten, Sound- und Grafikverbesserungen zur Verfügung. In der Rubrik „Neustart“ erfahren Sie, welche Ihrer Spiele Sie wieder herauskramen und mit neuem Spielspaß genießen können.

Ordentlich nachgebessert

Forsaken **Bugs beseitigt und Features integriert**

Fast ein ganzes Jahr ist es her, daß Acclaim mit Forsaken einen phantastischen Ego-Shooter schuf. Abgesehen von einigen irrelevanten Bugs und dem satten Schwierigkeitsgrad präsentierte sich Forsaken als tadellos. Der neueste Patch beseitigt nicht nur die letzten Unzulänglichkeiten, sondern integriert auch neue Features. So lassen sich die Scheinwerfer an den Bikes an- und ausschalten, der Rückspiegel ist auf Wunsch fullscreen und für den Mehrspieler-Modus, der nun auch stabiler läuft, existieren weitere Optionen. Zudem muß die CD im Multiplayer-Modus nicht mehr zwangsläufig im Laufwerk sein. Voraussetzung dafür ist eine Custom-Installation, die alle nötigen Level-Daten umfaßt.
Im Einzelspieler-Modus sind die beiden unteren Schwierigkeitsgrade deutlich leichter. Allerdings können Sie nach dem Update keine alten Spielstände mehr laden.





Neue Fahrzeuge im Rennen

Pod **Zusätzliche Strecken und Autos**

Mit diesen zusätzlichen Strecken und Fahrzeugen macht die Vollversion von Pod (PC Action 1/99) noch mehr Spaß. Fahrzeuge und Strecken liegen jeweils für die 3Dfx- (Glide) und die Direct3D-Version vor. Integrieren Sie die neuen Bestandteile mit dem CD-Patcher, den Sie ebenfalls auf der PC Action 1/99 finden. Eine ausführliche Anleitung hierzu liegt dem CD-Patcher bei.





Poleposition für Nice 2

Nice 2 **Acht Spieler – nur eine CD**





Mit dem Update auf Version 1.02 läßt sich Nice 2 ungetrübt genießen. Jetzt setzt Magic Bytes noch einen oben drauf und veröffentlicht die Nice 2 Light-Version. Damit können Sie im Netzwerk zu acht spielen, wobei nur ein Mitspieler eine Original-CD im Laufwerk haben muß. Sämtliche Strecken und Autos sind für alle freigeschaltet. Das sorgt für Abwechslung, außerdem bleibt so die Chancengleichheit gewahrt. Als auswählbare Rennmodi stehen „Time Attack“ und Standardrennen zur Verfügung. Wenn Sie so nicht auf den Geschmack kommen, dann nie. Für den Einzelspieler-Modus ist natürlich nach wie vor die CD erforderlich.



Top 20 Kaufhof/Horten

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	4	Play The Games	Electronic Arts
2	5	Gold Games 3	TopWare
3	1	Tomb Raider 3	Eidos Interactive
4	(neu)	Baldur's Gate	Interplay
5	6	Anno 1602 - Neue Inseln	Sunflowers
6	3	Anno 1602	Sunflowers
7	7	Fifa '99	Electronic Arts
8	2	Die Siedler 3	Blue Byte
9	9	Caesar 3	Cendant Software
10	11	Railroad Tycoon 2	Poptop Software
11	(neu)	Dark Project: Der Meisterdieb	Looking Glass/Eidos
12	10	Need For Speed 3	Electronic Arts
13	8	Age Of Empires: Rise Of Rome	Microsoft
14	19	Gangsters	Eidos Interactive
15	20	Knights & Merchant	TopWare
16	(neu)	Falcon 4.0	MicroProse
17	(neu)	Grand Theft Auto	BMG Interactive
18	15	Commandos	Eidos Interactive
19	16	European Air War	MicroProse
20	(neu)	Colin McRae Rally	Codemasters

Top 20 Karstadt

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(neu)	Baldur's Gate	Interplay
2	2	Die Siedler 3	Blue Byte
3	1	Tomb Raider 3	Eidos Interactive
4	3	Gold Games 3	TopWare
5	(neu)	Dark Project: Der Meisterdieb	Looking Glass/Eidos
6	5	Anno 1602	Sunflowers
7	4	Play The Games	Electronic Arts
8	7	Caesar 3	Cendant Software
9	14	Gangsters	Eidos Interactive
10	(neu)	Falcon 4.0	MicroProse
11	12	Hugo Gold	Cendant Software
12	6	Fifa '99	Electronic Arts
13	8	Railroad Tycoon 2	Poptop Software
14	(neu)	Anno 1602 - Neue Inseln	Sunflowers
15	9	Need For Speed 3	Electronic Arts
16	11	Age Of Empires: Rise Of Rome	Microsoft
17	(neu)	European Air War	MicroProse
18	10	Nice 2	Magic Bytes
19	13	Anstoss 2 Gold	Ascaron
20	(neu)	Myst Jubiläumsausgabe	Red Orb

Top 20 Hersteller

Rang	Hersteller
1	Electronic Arts
2	Eidos Interactive
3	TopWare
4	Sunflowers
5	Blue Byte
6	Cendant Software/Sierra
7	Poptop Software
8	Microsoft
9	Software 2000
10	Ubi Soft
11	MicroProse
12	Magic Bytes
13	Ascaron
14	Interplay
15	Acclaim
16	Codemasters
17	Activision
18	NovaLogic
19	GT Interactive
20	LucasArts

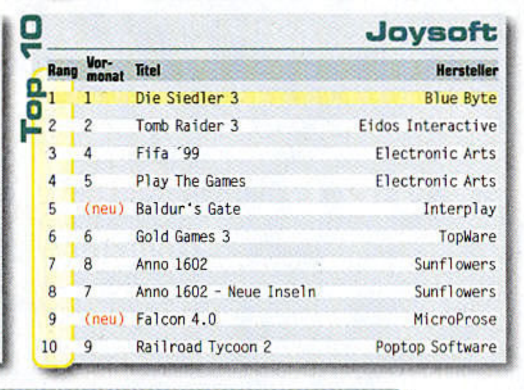
Betrachtungszeitraum: Oktober '98 bis Januar '99, Quelle: Kaufhof/Horten, Karstadt, Games 4U, Joysoft, eigene Auswertung

Top 10 Games 4U

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(neu)	Baldur's Gate	Interplay
2	1	Die Siedler 3	Blue Byte
3	(neu)	Falcon 4.0	MicroProse
4	2	Tomb Raider 3	Eidos Interactive
5	9	Dark Project: Der Meisterdieb	Looking Glass/Eidos
6	5	Fifa '99	Electronic Arts
7	10	Fallout 2	Interplay/Acclaim
8	(neu)	Gangsters	Eidos Interactive
9	(neu)	European Air War	MicroProse
10	(neu)	Populous 3	Bullfrog/EA

Top 10 Joysoft

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	1	Die Siedler 3	Blue Byte
2	2	Tomb Raider 3	Eidos Interactive
3	4	Fifa '99	Electronic Arts
4	5	Play The Games	Electronic Arts
5	(neu)	Baldur's Gate	Interplay
6	6	Gold Games 3	TopWare
7	8	Anno 1602	Sunflowers
8	7	Anno 1602 - Neue Inseln	Sunflowers
9	(neu)	Falcon 4.0	MicroProse
10	9	Railroad Tycoon 2	Poptop Software



Top 10 Lesercharts

Rang	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(neu)	Tomb Raider 3 – Eidos Interactive
2	1	Die Siedler 3 – Blue Byte
3	(neu)	Indiziertes Spiel
4	3	Commandos – Eidos Ineractive
5	2	Need For Speed 3 – Electronic Arts
6	5	StarCraft – Blizzard
7	(neu)	Dark Projekt: Der Meisterdieb – Looking Glass/Eidos
8	4	Anno 1602 – Sunflowers
9	6	Caesar 3 – Cendant Software
10	(neu)	Baldur's Gate – Interplay

Gewinner der letzten Ausgabe:

Volker Kreuzmann, Hohenlockstedt

erhält ein Spiel SimCity 3000 (Test des Monats 2/99)

Bestseller

Es interessiert uns natürlich, welche Spiele unseren Lesern am Herzen liegen.

Bitte schicken Sie Ihren momentanen Favoriten via eMail an lesercharts@pcaction.de (Adresse nicht vergessen) oder per Postkarte an untenstehende Adresse. Unter allen Einsendungen verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

COMPUTEC MEDIA AG | Redaktion PC Action | Kennwort: Lesercharts
Roonstr. 21 | 90 429 Nürnberg

Die PC ACTION-Spiele-Referenzen (in alphabetischer Reihenfolge)

Adventure

Titel	Hersteller
Baphomets Fluch 2	Revolution
Blade Runner	Westwood
Grim Fandango	LucasArts
King's Quest 8	Sierra Studios
Little Big Adventure 2	Adeline
The Curse Of Monkey Island	LucasArts

WiSim

Titel	Hersteller
Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2	Ascaron
Der Industriegigant	JoWood
Die Siedler 3	Blue Byte
Kurt	Heart-Line
Sim City 3000	Maxis

Action

Titel	Hersteller
Conflict: Freespace	Volition
Dark Projekt: Der Meisterdieb	Looking Glass
Half-Life (deutsch)	Valve
Unreal	Epic Megagames
Virtua Fighter 2	Sega
Wing Commander Prophecy	Origin

Strategie

Titel	Hersteller
Age of Empires	Microsoft
Civilization 2	MicroProse
Commandos	Eidos Interactive
Incubation	Blue Byte
Populous 3	Bullfrog
StarCraft	Blizzard Entertainment

Simulation

Titel	Hersteller
Apache Havoc	Empire
European Air War	MicroProse
Falcon 4.0	MicroProse
F-15	Electronic Arts
F-22 Air Dominance Fighter	Empire
Red Baron II 3D	Sierra

Sport

Titel	Hersteller
FIFA 99	Electronic Arts
Frankreich 98	Electronic Arts
Links LS 1999	Access Software
NBA Live 99	Electronic Arts
NHL 99	Electronic Arts
Triple Play 99	Electronic Arts

Rollenspiel

Titel	Hersteller
Baldur's Gate	Interplay
Diablo	Blizzard Entertainment
Fallout 2	Interplay
Lands Of Lore 2	Westwood
Might And Magic 6	3DO
Ultima Underworld 2	Origin

Rennspiel

Titel	Hersteller
Colin McRae Rally	Europress
F1 Racing Simulation 2	Ubi Soft
Grandprix Legends	Cendant Software
Motocross Madness	Microsoft
Nice 2	Magic Bytes
Super Bikes World Championship	Electronic Arts

Hit-Countdown

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Action			
Babylon 5	Actionspiel	Sierra	Juni '99
Daikatana	Ego-Shooter	Ion Storm	April '99
Decay	Ego Shooter	Insomnia Soft	4. Quartal '99
Descent 3	Actionspiel	Outrage	April '99
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	VIS Interactive	März '99
Giants	Actionspiel	Acclaim	2. Quartal '99
Heavy Gear 2	Actionspiel	Activision	1. Quartal '99
Interstate '82	Actionspiel	Activision	1. Quartal '99
Kingpin	Ego-Shooter	Interplay	2. Quartal '99
Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	4. Quartal '99
Max Payne	Ego-Shooter	3D Realms	1. Quartal '99
MechWarrior 3	Actionspiel	MicroProse	1. Quartal '99
Quake Arena	Ego-Shooter	id Software	April '99
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	Februar '99
Requiem	Ego-Shooter	3DO	Februar '99
Return Fire 2	Actionspiel	MGM	1. Quartal '99
Slave Zero	Actionspiel	Accolade	April '99
Starlancer	Actionspiel	Digital Anvil	4. Quartal '99
Star Trek: Klingon Academy	Actionspiel	Interplay	März '99
X-COM: Alliance	Ego-Shooter	MicroProse	März '99
X-Wing Alliance	Actionspiel	LucasArts	März '99
Adventure			
Anachronox	Action-Adventure	Ion Storm	1. Quartal '99
Beneath	Action-Adventure	Activision	2. Quartal '99
Blade	Action-Adventure	Gremlin	1. Quartal '99
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	Mai '99
Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	1. Quartal '99
Galleon	Action-Adventure	Interplay	4. Quartal '99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	1. Quartal '99
Messiah	Action-Adventure	Shiny Entertainment	1. Quartal '99
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	Mai '99
Prince Of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	April '99
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	März '99
Silver	Action-Adventure	Infogrames	April '99
Tonic Trouble	Action-Adventure	Ubi Soft	Mai '99
Rennspiel			
Grand Prix 3	Rennspiel	Microprose	4. Quartal '99
Sega Rally Championship 2	Rennspiel	Sega	März '99
TOCA 2	Rennspiel	Codemasters	März '99
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	2. Quartal '99
Rollenspiel			
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	2. Quartal '99
Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	2. Quartal '99
Lands Of Lore 3	Rollenspiel	Westwood Studios	März '99
Legenden der Magierkriege	Rollenspiel	Attic	März '99
Septerra Core	Action-Rollenspiel	Valkyrie	2. Quartal '99
System Shock 2	Action-Rollenspiel	Looking Glass	3. Quartal '99
Ultima: Ascension	Rollenspiel	Origin	1. Quartal '99
Wheel Of Time	Rollenspiel	Legend	4. Quartal '99
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir Tech	3. Quartal '99
Simulation			
Eurofighter 2000 V.3	Moderne Flugsimulation	DID	4. Quartal '99
Nations Fighter Command	Historische Flugsimulation	Psygnosis	3. Quartal '99
SU Flanker 2.0	Moderne Flugsimulation	SSI	2. Quartal '99
Sport			
Frank Busemanns Zehnkampf	Mehrkampf	Greenwood	März '99
Box Champions	Boxen	EA Sports	1. Quartal '99
Prinz Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	2. Quartal '99
UEFA	Fußball	Ocean	1. Quartal '99
Strategie			
Age Of Empires 2	Echtzeit	Ensemble Studios	März '99
Black & White	Echtzeit	Lionhead Studios	Dezember '99
Civilization: Call to Power	Runde	Activision	März '99
C&C 3: Tiberian Sun	Echtzeit	Westwood	März '99
Dark Reign 2	Echtzeit	Activision	4. Quartal '99
Dungeon Keeper 2	Echtzeit	Bullfrog	Juni '99
Earth 2150	Echtzeit	TopWare	April '99
Force Commander	Echtzeit	LucasArts	Oktober '99
Heroes Of Might And Magic III	Runde	3DO	März '99
Jagged Alliance 2	Runde	Sir Tech	April '99
Land der Hoffnung	Aufbau	Innonics	April '99
Star Trek: Birth Of The Federation	Runde	MicroProse	März '99
Star Trek: New Worlds	Echtzeit	Interplay	3. Quartal '99
Total Annihilation: Kingdoms	Echtzeit	Cavedog	März '99
Völker, Die	Echtzeit-Aufbau	JoWood	2. Quartal '99
Wheel Of Time	Echtzeit	Legend Entertainment	2. Quartal '99
Wirtschaftssimulation			
Anstoss 3	Sportmanager	Ascaron	2. Quartal '99
Industriegigant 2, Der	Wirtschaftssimulation	JoWood	2. Quartal '99
Hattrick! Wins	Wirtschaftssimulation	Ikarion	1. Quartal '99
Pizza Syndicate	Wirtschaftssimulation	Software 2000	1. Quartal '99
Verkehrsgigant	Wirtschaftssimulation	JoWood	2.Quartal '99

Hotlines

Firma	Telefon	Zeiten	Internet
- Acclaim	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14^{00}–19^{00}	www.acclaim.de
- Activision	0 18 05-22 51 55 01 90-51 00 55	Mo-So 16^{00}–18^{00} (nicht an Feiertagen) (Spieletips)	www.activision.de
- Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.artdepartment.de
- Ascaron	0 52 41-96 66 90 0 52 41-9 39 30	Mo-Fr 14^{00}–17^{00} (Mailbox)	www.ascaron.de
- Attic	0 74 31-5 43 05	Mo-Fr 10^{00}–12^{00}, 13^{00}–18^{00}	www.attic.de
- Blue Byte	02 08-4 50 29 29	Mo-Do 15^{00}–19^{00}, Fr 15^{30}–19^{30}	www.bluebyte.de
- Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 18^{00}–20^{00}	www.capstone.de
- Cendant Software	0 61 03-99 40 40 0 61 03-99 40 41	Mo-Fr 9^{00}–19^{00} (Mailbox)	www.cendantsoft.de
- Cryo Interactive	0 52 41-95 35 39	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}, Sa, So 14^{00}–16^{00}	
- Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}, Sa 14^{00}–19^{00}	www.disney.de/DisneyInteractive
- Egmont Interactive	0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18^{00}–20^{00}	www.egmont.de
- Eidos Interactive	0 18 05-22 31 24 01 90-51 00 51	Mo-Fr 11^{00}–13^{00}, 14^{00}–18^{00} (Spieletips)	www.eidos.de
- Electronic Arts	01 90-57 23 33 01 90-90 00 30	24 Stunden am Tag (Spieletips)	www.electronicarts.com
- Empire	0 89- 85 79 51 38	Mo-Fr 9^{00}–13^{00} Uhr	www.kochmedia.com
- Greenwood Entertainment	02 34-9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.greenwood.de
- GT Interactive	01 805-25 43 91	Mo-So 15^{00}–20^{00} (nicht an Feiertagen)	www.gtinteractive.com
- Hasbro	0 18 05-20 21 50	Mo-So 15^{00}–20^{00}	www.hasbro.com
- Ikarion Software	02 41-470 15 20	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.ikarion.de
- Infogrames	0190-51 05 50	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.infogrames.de
- Innonics	05 11-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	www.innonics.de
- Interactive Magic	01805 - 22 11 26	Mo-Fr 17^{00}–20^{00}, Sa u. So 14^{00}–17^{00}	www.imagicgames.de
- Konami	069-95 08 12 88	Mo-Fr 14^{00}–18^{00}	www.konami.com
- Magic Bytes	0 52 41-95 33 33	Mo-Fr 14^{00}–19^{00}	www.magic-bytes.de
- Mattel	0 69-95 30 73 80	Mo-Fr 9^{00}–21^{00}	www.mattelmedia.com
- Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	
- MicroProse	0 18 05-25 25 65	Mo-Fr 14^{00}–17^{00}	www.microprose.de
- Microsoft	01 80-5 67 22 55	Mo-Fr 8^{00}–18^{00}	www.microsoft.com/germany/support
- Mindscape	02 08-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	www.mindscape.com
- Navigo	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13^{00}–18^{00}	www.navigo.de
- NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.neo.at
- Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.nintendo.de
- Psygnosis	018 05-21 44 33	Mo-Fr 15^{00}–20^{00}	www.psygnosis.com
- Ravensburger Interactive	07 51-86 19 44	Mo-Do 16^{00}–19^{00}	www.ravensburger.de
- Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}–18^{00}	www.sega.de
- Sierra	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}–19^{00}	www.sierra.de
- Software 2000	01 90-57 20 00	Mo-Do 14^{00}–19^{00}, Fr 10^{00}–14^{00}	www.software2000.de
- Sony Computer Entertainment	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10^{00}–20^{00}	www.sonyinteractive.com
- Sunflowers	01 90- 51 05 50	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.sunflowers.de
- Take 2 Interactive	01 80-5 30 45 25	Mo-Fr 10^{00}–17^{00}	www.take2.de
- THQ/ Softgold	0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	www.thq.de
- TLC Tewi	0 89- 14 82 71 13	Mo-Fr 10^{00}–17^{00}	www.learningco.com
- TopWare	06 21-48 28 66 33	Mo-Fr 14^{00}–18^{00}	www.topware.de
- Ubi Soft	02 11-3 38 00 30	Werktags 9^{00}–16^{00}	www.ubisoft.de
- Virgin	0 40-39 10 13 00	Mo-Do 15^{00}–20^{00}	www.virgininteractive.de

Sprechstunde



Mitarbeiter gesucht!

Diesmal möchte ich mich auf Mitarbeitersuche machen. (Nicht mißverstehen: Unsere Redaktion ist mittlerweile komplett besetzt. Vielmehr wollen wir unsere Leser animieren, uns weiter mit Vorschlägen bei der Verbesserung des Hefts zu helfen. Sparen Sie sich also arbeitsaufwendige Bewerbungen). Ich würde gerne wissen: Was sollen wir im Rahmen unserer neuen Rubrik „Blickpunkt" in den kommenden Monaten aufgreifen? Uns schwebt vor, Themen zu beleuchten, mit denen wir ein bißchen über den Tellerrand blicken. Mit Computerspielen sollten sie aber natürlich zu tun haben. Was interessiert Sie? Schreiben Sie mir! Ich wünsche Ihnen wie immer ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

Leserbriefe

Alles Spinner?

[...] Viele Menschen in meinem Umfeld halten Computer- und Videospiele für unnütz, brutal und stupide. Das alles sind doch nur Vorurteile. [...] Spiele wie Dark Project, Populous, Zelda 64 oder Siedler 3 scheinen für solche Leute gar nicht zu existieren! Die Sicht des Freundeskreises: „Ähhh! Wie kannst Du Deine Zeit nur mit so ‘nem Kinderkram vergeuden?" Die Sicht der Eltern: „Des is‘ doch immer des gleiche Geballer! Ein Guter, der alle Bösen umbringt." Ich glaube, Ihr könnt Euch die Reaktion meiner Mutter vorstellen, als ich ihr stolz (nach wochenlangem Training) vorführte, wie man einen Supersternenzerstörer im Alleinflug zerstören kann. Ich racker‘ mich hier eine halbe Stunde ab, schieß‘ den SSD und rund zwei Dutzend Ties ab, schaffe die Mission mit einem total verbeulten A-Wing... und was ich dann höre, ist nicht etwa Freude über den Erfolg des Sohnes oder über den grandiosen Sieg der Rebellen [...]

Jan Steigner, Weinheim

PC ACTION Du hast mein volles Mitgefühl. Ich kann mich an ähnliche Szenen meiner frühen Jugend erinnern. (Ich glaube, ich wollte meiner Mutter erklären, wie toll die Grafik von Pac-Man ist...) Aber tröste Dich, damals war alles noch komplizierter. Mittlerweile sind die Zocker der alten Garde oft selbst schon Mama und Papa und können das digitale Treiben ihrer Sprößlinge besser verstehen. Meine Eltern halten mich wohl auch heute noch für einen Spinner, wenn es um Computerspiele geht – womit sie, nebenbei erwähnt – ja nicht falsch liegen. (André Malraux, ein französischer Politiker und Schriftsteller, hat einmal gesagt: „Jeder junge Mensch macht früher oder später die verblüffende Entdeckung, daß auch Eltern gelegentlich recht haben könnten.") Computerspiele führen zu Verblödung und sozialer Isolation? Ich meine, das stimmt so nicht. Wer‘s nicht übertreibt, kann später z. B. genauso sein Abitur schaffen, Kartons zum Altpapiercontainer bringen, einen Baum pflanzen, eine Familie gründen und sich mit anderen Menschen unterhalten, ohne in die Programmiersprache C++ zu verfallen. Wenn Deine Kumpels und Kumpelinnen Deine Freizeitbeschäftigung als Kinderkram abtun, laß sie doch. Ich bin gerne Berufsjugendlicher. Und erwachsen werden will ich schon gleich gar nicht. Vielleicht sind Computerspiele unnütz. Sie machen aber Spaß. Für alle, die das nicht verstehen, möchte ich nur ein Wort buchstabieren: H-O-B-B-Y.

Kürzen ist böse

[...] Ihr kürzt die Briefe! Okay, ich kann das verstehen, wenn einer von seinem Erlebnis auf Hula-Hula berichtet, wo er ein Spiel für fünf Mark billiger bekommen hat als in Deutschland. Das interessiert wirklich eh keine Sau, aber oft ärgere ich mich, wenn Briefe, die mich und viele andere Leser auch interessieren, gekürzt werden. Immerhin kürzen Eure Kollegen bzw. Konkurrenten von den anderen Spielemags die Briefe auch nicht. Also, arbeitet daran! Bemängeln muß ich auch den winzigen Fallout 2-Test in Ausgabe 1/99. [...]

Kilian Ehrhardt, Freiberg am Neckar

PC ACTION Und mich würde interessieren, wie Du so genau wissen kannst, ob Dich etwas interessiert hätte, wenn ich es vorher weggekürzt habe. Aber Scherz beiseite. Ich kürze nicht wegen einer unterschwellig vorhandenen sadistischen Ader, sondern aus Platzgründen. Daß andere Magazine ihre Zuschriften nicht kürzen, halte ich für eines der drei größten Gerüchte der Menschheitsgeschichte – gleich nach „Schmilzt im Mund, nicht in der Hand" und „C&C 4 erscheint 1999". Weil ich der Meinung bin, daß man gegenüber den Lesern offen sein soll, mache ich um Kürzungen kein Geheimnis. Was den Fallout 2-Test betrifft: In der 1/99 befand sich lediglich der Nachtest der deutschen Version. Anscheinend hast Du den dreiseitigen Artikel in Heft 10/98 übersehen.

Zu männlich

[...] Die meisten Leser [...] würden sich bestimmt freuen, wenn Ihr endlich mal eine weibliche Redakteurin in Euer Aufgebot holt. Ich find euch sieben zwar klasse, aber irgendwie wird‘s mir dann doch zu „männlich" :-) Deshalb mein Vorschlag: Nehmt Kasia Mujstra [Titel-Modell der Ausgabe 2/99 – Anm. d. Red.] ***in Eure Redaktion [...] auf! Sie könnte für die Actionspiele verantwortlich sein. Sicherlich würde sie Dir, mein lieber Harald, mächtig den Hintern einheizen. [...]***

„Sunfish" per eMail

PC ACTION Ich hätte nichts gegen Kasia als Kollegin. Sie dürfte mir auch den Hintern einheizen (Wenn‘s denn unbedingt sein muß. *grins*). Tatsache ist allerdings: Wir haben keine weibliche Redakteurin gefunden. Es gab halt auch nur eine Bewerbung. Schade, aber für das Thema Computerspiele interessieren sich nach wie vor überwiegend die männlichen Wesen.

Gute Zeiten...

[...] Außerdem noch was zu dem Neuzugang Joachim Hesse: Die Fotos sehen echt genial aus, allerdings hätte ich es eher verstanden, ihn in einer dieser Serien wie „Gute Zeiten, Schlechte Zeiten" oder „Unter Uns" zu sehen als in einem abgedrehten Haufen wie der PCA-Redaktion. [...]

Robert Krotoszynski, Münster

PC ACTION Ja, es war auch ein schwieriges Unterfangen, Jo aus seinem Vertrag für „Gute Zeiten, schlechte Zeiten" loszueisen. Zum Glück haben wir es geschafft. Eigentlich war geplant, daß der tote Charly (der, der im Gerichtssaal erschossen wurde) nach einer umfangreichen Gesichtsoperation samt

Körpervergrößerung als Gespenst zurückkehrt, durch seinen ehemaligen Laden spukt und Flo in Angst und Schrecken versetzt. Die junge Fotografin erleidet einen Nervenzusammenbruch, woraufhin ihr Mann Andi einen Geisterjäger engagiert. Jo schien die Geisterrolle wie auf den Leib geschneidert. Ach ja, keine Panik: Herr Hesse ist verrückt, paßt also ausgezeichnet zu uns.

Schwarze Schafe 2

[...] Wie [...] Ihr den schwarzen Schafen der Branche das Handwerk legen sollt?
Wozu habt Ihr denn eine Zeitschrift mit über 100.000 Lesern? Wieso nicht also wie vorgeschlagen [vgl. Leserbriefseiten 2/99; Anm. d. Redaktion] ***eine Rubrik aufnehmen, wo über außerordentliche Mißstände bei Spielen berichtet wird. Ich denke mal, daß, wenn ein Hersteller ein- bis zweimal bei Euch in der Rubrik, die man doch ruhig „Am Pranger" nennen könnte, erwähnt wurde, es doch glatt sein könnte, daß er am nächsten Spiel lieber ein paar Wochen länger bastelt als noch mal in der Rubrik aufzutauchen und sich negative Publicity einzufangen. [...]***

Christof Rodejohann per eMail

PC ACTION Offensichtlich besteht bezüglich meiner Antwort in der vorangegangen Ausgabe weiterer Erklärungsbedarf. Ich mach's kurz: Natürlich werden wir künftig verstärkt auf Fehler in Spielen hinweisen. Wir nennen diese Rubrik lediglich nicht „Am Pranger", sondern „Fehlstart". Definitiv nicht helfen können wir, wenn z. B. jemand ein Spiel kauft, dieses nicht läuft und es Probleme mit dem Hersteller gibt (Umtausch, Patch-Support usw.). Wir sind weder ein Verbrauchermagazin, noch können wir Rechtsbeistand leisten. Ich hoffe, jetzt sind alle Klarheiten beseitigt.

Hört, hört!

[...] Gibt es beim Spielen Nachteile, wenn ich mir „nur" die Creative Labs SB Live! Value! [statt der Creative Labs SB Live! – Anm. d. Redaktion] ***zulege oder ist es von den Effekten her dasselbe in Grün? Die größere Version ist leider zu teuer für meinen lieben kleinen Geldbeutel. Wie funktioniert das dann mit meiner Dolby-Surround-Anlage? Warum sollten sich Gamer mit einer Voodoo2 eine Voodoo3 kaufen? Wenn ich euren Artikel richtig verstanden habe, kommt man mit Voodoo2-SLI fast auf die gleiche Geschwindigkeit. Diese Lösung wäre im Endeffekt billiger. Oder wie jetzt???***

„DJ DATA" per eMail

PC ACTION Streng genommen gibt es für Spieler, die die Value-Version der SB Live wählen, nur einen kleinen Unterschied: Nach dem Erwerb bleibt der Geldbeutel praller gefüllt und schwerer – ein Nachteil, den ich auf jeden Fall in Kauf nehmen würde. Übersetzt heißt dies, daß Du keine Einbußen bei den Effekten hinnehmen mußt. Da ich nicht davon ausgehe, daß Du demnächst unter die Dieter Bohlens dieser Welt gehen möchtest, kannst Du Dir den Musik-Schnickschnack der Edelausstattung sparen. Mit einer Dolby-Anlage bekommst Du „nur" einen Stereoeffekt, also keinen echten 3D-Klang wie aus vier PC-Boxen. Trotzdem ist der Soundeffekt sehr gut. Was Voodoo3 betrifft, dazu läßt sich noch nicht allzu viel sagen. Der Preis ist nämlich noch nicht bekannt. Eine einzelne Voodoo3 jedoch dürfte etwas schneller sein als eine SLI-Lösung mit zwei Voodoo2-Karten.

Hautausschlag

Die unzureichende Kritikfähigkeit deutscher Spielemagazine hat mich dazu bewogen, diese ab sofort nicht mehr zu kaufen! [...] Alles, was in der Computerspiele-produzierenden Industrie über ein gutes Marketing und über eine volle Portion Werbeetat verfügt, hat den „Orden des Spielspaßes" [Name von der Redaktion geändert] ***– oder wie diese komischen Dinger sonst so heißen – doch fast schon sicher! Einen besonderen Ausschlag bekomme ich, wenn Spieleredakteure die Innovationslosigkeit und den mangelnden Mut der Branche anprangern, aber zwei Seiten später Tomb Raider 3 satte 91 Prozent und diverse Auszeichnungen geben. Hah, da kann ich nur noch weinen! [...] Keine coolen Hintergrund-Infos, keine coolen Interviews, keine ernsthafte Auseinandersetzung mit der Branche. [...] Was füllt denn überhaupt diese Blätter noch? Werbung und Ankündigungen! That's it.***

Lothar Schmitz per eMail

PC ACTION Du hast es zwar nirgends geschrieben, ich deute Deinen Brief aber mal so, als würdest Du künftig nur noch die PC Action kaufen. (Ich weiß, daß ich ein Mistkerl bin und jede Gelegenheit zur Eigenwerbung nutze.) Wie ich zu dem Schluß komme? Nun: Wir bieten all das, was Du verlangst: Hintergründe über die Branche (u. a. Business-News, Kolumnen), Interviews (zum Beispiel mit Erik Yeo in Ausgabe 2/99) und kritische Einschätzungen bei den Vorschauen. Bei Tomb Raider 3 gab es keine Auszeichnung und etliche Hinweise, daß es für Fans nach wie vor ein gutes, aber keinesfalls ein geniales Spiel ist. Es freut mich ungemein, Dich künftig als Stammleser begrüßen zu dürfen. ;-)

Einwanderungs-stopp

[...] Die Zahl der Redakteure ist nun auch bei Euch gestiegen und jetzt sprech' ich aus, was viele Leser schon eine Weile denken: „Schluß damit!" Es reicht. Nicht, daß am Ende wie bei Vergleichsprodukten bis zu zehn Menschen da auf der Auftakt-Seite rumhängen. Ich will meine Redakteure kennen, damit ich, wenn ich einen Kommentar lese, sofort einen Menschen im Kopf habe, über den ich was weiß. [...] Außerdem: So stark ist die Spieleflut in zwei Jahren auch nicht gestiegen. [...] Ja, und soviel Urlaub braucht ein Mensch nun auch nicht. Aber bitte nicht Herbert in Rente schicken, er ist mein Liebling nach Alex. So, Freunde oder Harald, wieviel Briefe kommen eigentlich bei Dir an (keine Zahlen, um Gottes Willen)?

Jörg Frohberg per eMail

PC ACTION Zu Deiner Beruhigung und zur weiteren Erläuterung: 1. Wir haben unsere gewünschte Teamstärke erreicht. 2. Herbert geht nicht in Rente. 3. Auch Schreiberlinge haben laut Sklaven-Manteltarifvertrag ein Recht auf Urlaub (sogar auf Schlaf!). 4. Mehr Redakteure ermöglichen es, daß wir uns noch intensiver mit den Spielen beschäftigen und diese entsprechend aussagekräftiger beurteilen können. 5. In unserer Redaktions-Crew gibt es keine ständigen personellen Wechselspielchen, wodurch die Identifikation mit dem Leser eigentlich problemlos vonstatten gehen sollte. So weit, so gut. Als knifflig empfand ich Deine letzte Frage. Du willst wissen, wie viele Briefe bei mir ankommen, ich soll aber keine Zahlen nennen. Naja. Dann sag' ich halt mal, daß viele Zuschriften kommen. Ist das okay?



Hier kommt die Flut: Nachdem wir die PC Action mit der Ausgabe 2/99 „runderneuert“ hatten, traf eine Lawine von Leserbriefen bei uns ein. Deshalb widmen wir diesem Thema zwei Seiten. Leider können wir natürlich trotzdem nicht alle Zuschriften drucken. Die überwiegend positive Resonanz hat uns aber gezeigt, daß wir auf dem richtigen Weg sind.

Titel-Frauen

[...] Gleich der erste Blick [...] läßt mir ein blendend weiß strahlendes Cover entgegenleuchten. An die gedämpfte grüne Coverpage gewöhnt, schließe ich überrascht meine Augen, doch als diese sich an die Helligkeit, die mittlerweile das ganze Zimmer erfaßt hat, gewöhnt haben, schaue ich mir das Heft mal genauer an. Die nette Dame schaut wohl deswegen so grimmig, weil sie eine Eurer Redaktionssitzungen mitmachen mußte [...] Fazit: äußerst positiv. [...]

„CatToaster aD“ per eMail

[...] Wenn Euch halbnackte Frauen nicht zu billig auf der Suche nach Lesern sind, weiter so. Ich kann damit leben. [...]

Karsten Ettelt per eMail

[...] Ein paar Anmerkungen kann ich mir jedoch nicht verkneifen: Zwar ist Kasia in ihrem martialischen Outfit ganz niedlich, so mit Ruß, Speiseöl und einem Kampf-BH [...]. Aber leider kann ihre Automatikwumme die Abstammung aus einer taiwanesischen oder Hongkonger Spielzeugfabrik absolut nicht verhehlen. Schlimmer noch: Eine so kampferprobte Amazone würde doch niemals ihr Barett in Schulterglatzenmanier tragen. Bestimmt findet sich in Eurer Crew ein Veteran, der dem (sicherlich ungedienten) Requisiteur/Fotografen den Sinn dieser Worte näher bringen kann. Dennoch: Euer Ansatz wider die drögen Spieletitelseiten gefällt. Weiter so!

Werner Lehmann per eMail

[...] Das Titelbild tendiert eher in Richtung Lifestyle-Magazin – wäre es nicht eindeutig bei den Games-Magazinen eingeordnet gewesen, wäre es das Letzte gewesen, nach dem ich auf der Suche nach der neuen PC Action gegriffen hätte. Daß diese junge Frau weiterhin im Artikel abgebildet ist, hätte mich ja auch nicht gestört, aber der dazu abgedruckte Steckbrief, inklusive der Maße eures Models – da habe ich mich doch gefragt, ob ich nicht zum falschen Magazin gegriffen habe. Sei's drum, auf jeden Fall bitte ich Euch, Euch bei der Titelbildgestaltung doch mehr auf den Inhalt Eures Magazins zu beziehen. [...]

Andreas Koschinek per eMail

[...] Was mit drei kleinen Bildchen bei der Star Wars-Reportage angefangen hat, artet nun schon in Kundenfang aus. Nichts gegen Kasia Mujstra, sie jedoch aufs Cover der neu designten PCA zu drucken, ist nur noch reine Geldmacherei.

Alexander Seifert per eMail

[...] Frauenbilder im Artikel sind nett, solange der Artikel nicht darunter leidet und das ist nicht geschehen (ähm, ich bin 30, männlich, gesund und steh' auf Frauen – hihihi) [...]

Alex, Berlin

PC ACTION Die Diskussion um unsere Entscheidung, mit Models zu arbeiten, dauert jetzt bereits vier Monate an. Aus aktuellem Anlaß („Runderneuerung der PC Action“) kam ich nicht umhin, noch einmal einige Briefe zu dem Thema abzudrucken. Falls es nun keine neuen Argumente mehr gibt, ist Schluß – selbst Bestechungsversuche (in Form von Frei-Pizza etc.) können mich nicht mehr davon abbringen. Was ich zum Thema noch zu sagen habe: 1. Alex aus Berlin trifft es mit seiner Aussage exakt (Du kriegst einen Pluspunkt in meinem schwarzen Notizbüchlein). Entscheidend sind die Heftinhalte, und die stimmen meiner Ansicht nach. 2. Weibliche Models wirken auflockernd. Wer etwas anderes behauptet, ist anderer Meinung, hat aber deshalb nicht mehr recht. Ich hab's schon mal erwähnt: „Das Auge ißt mit.“ Das dürfte auch der lobende Brief eines Lesers unterstreichen, der extra darauf hinwies, schwul zu sein. Uns ist klar, daß Mädels auf dem Titel vielleicht nicht jedem gefallen. Die Kritik (einer Minderheit!) betrachten wir als völlig normal. Zum einen, weil Redakteure von TV-Zeitschriften immer wieder mit ähnlichen Meinungen konfrontiert werden. Zum anderen, weil wir als erste deutsche Spielezeitschrift diesen neuartigen Weg wählen und das „Dogma“ der üblichen Covergestaltung durchbrechen. Wenn Sie so wollen, ist dies (neben neuen Inhalten) ein Teilbereich, um im Markt der eigentlich austauschbaren Fachmagazine „das etwas andere“ Profil zu entwickeln. Abgesehen davon hat niemand behauptet, daß wir mit unserem Heft kein Geld verdienen wollen. Wir sind ein Wirtschaftsunternehmen, falls das jemand vergessen haben sollte. 3. Wenn es Computerspiele nicht ohnehin schon sind, ernenne ich sie hiermit zu einer modernen Art von Lebensstil und die PC Action zu einem Lifestyle-Magazin. 4. Kasia war definitiv nicht mit Speiseöl, sondern mit Sirup eingerieben (Walnußgeschmack). 5. Ich bin keinesfalls überrascht, unter unseren Lesern ehemalige Bundeswehrsoldaten zu finden. Diese mögen uns den Fauxpax mit dem Barett



Den Zuschriften nach zu urteilen, haben wir mit dem neuen Layout und mit den neuen Inhalten den Geschmack der Leser getroffen. Die bessere Übersichtlichkeit wurde besonders häufig erwähnt.

verzeihen (ich selber hab‘ keinen Schimmer davon, bin ungedient).

Sichtweisen

*[...] Das neue Layout der Zeitschrift ist so was von grottenschlecht, geradezu beschi**en geworden. Es fehlt an Übersicht, Blickfang und ein wenig Schlichtheit. [...]*

Dennis Leske per eMail

[...] Ihr habt es geschafft, Euch von allen anderen PC-Magazinen Deutschlands ein großes Stück abzusetzen, sowohl redaktionell als auch Layout-technisch. Die neuen Wertungskästen sind wirklich genial! [...]

David Holzeisen per eMail

[...] Zuerst dachte ich: Toll, jetzt wird die schöne PCA vermurkst, aber als sie dann im Briefkasten war und ich eilig die „Verpackung“ wegriß, staunte ich nicht schlecht! Super, mein K6-2 ist im Bewertungskasten [...], der Index auf der letzten Seite ist wieder da, alles wirkt frischer und fröhlicher. Danke für die super Ausgabe. [...]

Thomas Weber, Wernigerode

Im Grunde finde ich das neue Design nicht schlecht, aber trotzdem war das Grün cooler und nicht so steril!

„Necron“ per eMail

PC ACTION: Wie beim Thema „Frauen“ habe ich auch hier mehr kritische Aussagen veröffentlicht, als im Verhältnis gesehen eintrudelten. Keinesfalls wollen wir den Eindruck erwecken, daß wir nur lobpreisende Briefe ins Heft hieven. 60 Prozent der Zuschriften waren komplett positiv, 25 Prozent boten Anmerkungen im Detail. Wenn harschere Kritik kam, betraf sie fast ausschließlich die immer wieder diskutierte „Frauenfrage“.

Drum prüfe...

[...] Die neuen Rubriken „Fehlstart“ und „Neustart“ gefallen mir dagegen sehr gut und sollten unbedingt noch ausgeweitet werden.

Dirk Zehetmaier per eMail

[...] Besonders gut gefiel mir der neue Prüfstand, der leider nur teilweise den Weg in Eure Testberichte fand. Warum eigentlich? Ja, ich weiß, daß es aufwendig ist, alle Spiele auf allen möglichen Systemen zu testen, aber Ihr seid doch – wie Ihr selbst immer behauptet – hart im Nehmen! [...]

Stefan, Langerwehe

PC ACTION: Lieber Stefan! Wir sind sogar härter im Nehmen, als es Du Dir überhaupt im Entferntesten vorstellen kannst. Trotzdem beschränken wir uns darauf, meistens nur bei den Mega-Tests (ab vier Seiten) einen umfangreichen Prüfstand zusammenzustellen. Das hat natürlich einerseits mit dem Arbeitsaufwand zu tun, andererseits aber auch mit dem Platzbedarf – aus einem einseitigen Test würde durch den Prüfstand nämlich leicht ein zweiseitiger und aus einem zweiseitigen Test ein dreiseitiger. Da wir aber wirtschaftlich arbeiten und entsprechend mit bestimmten Heftumfängen haushalten müssen, ist diese Erweiterung leider nicht möglich. Abgesehen davon wäre es nur ein künstliches Aufblasen: Nach wie vor glauben wir, daß es wichtiger ist, wirklich interessante Spiele ausführlicher vorzustellen. Deshalb gibt es für Durchschnittsware und Gurkenkost auch die Mini-Tests.

Spieglein, Spieglein

[...] Weg mit dem Redaktionsspiegel. Interessiert mich doch ‘n Scheiß, was Ihr gut findet und auf Eurem Rechner habt, wichtig ist, was ich gut finde. Bringt statt dessen mehr Tests, [...] Eure Leserbriefecke ist viel zu klein! Wollt Ihr mir erzählen, daß Ihr nur so ‘n paar Briefe bekommt? Doppelt so groß machen, aber schnell! [...]

Ronald Meyer, Bremen

[...] Euer neues Layout gefällt mir gut. Besonders mag ich die Idee des Redaktionsspiegels, da kann man die einzelnen Redakteure in Hinsicht auf ihren Geschmack besser einschätzen. [...]

Lars Otten per eMail

[...] bringt Ihr wirklich mal frischen Wind in den Blätterwald. [...] Gut gefallen haben mir vor allem Euer Hardwareteil und der Redaktionsspiegel. Überrascht haben mich die Wertungen Eurer Redakteure, die zwar angenehm zurückhaltend waren, sich aber mit Euren Endbewertungen der einzelnen Spiele nicht decken. [...]

Georg Kohlisch, Hannover

PC ACTION: Tut mir leid, Ronald, aber die anderen Leser finden den Redaktionsspiegel gut. Wir wollen damit genau das bezwecken, was Lars in seinem Brief beschrieben hat. Der Befehlston, was den Umfang der Leserbriefe betrifft, prallt an mir ab, ich war nämlich – wie bereits erwähnt – nicht bei der Bundeswehr und bin deshalb nicht entsprechend gedrillt. (Keine Angst: Deine Wortwahl, das weiß ich, war ebenso wenig ernst gemeint wie meine Antwort darauf. Das ersehe ich aus dem Rest Deines Briefes, der dem bösen Kürzteufel anheim gefallen ist). Diesmal haben wir vier Seiten Leserbriefe, ansonsten mindestens drei. Das ist vergleichsweise viel. Was die indirekte Frage von Georg betrifft: Im Redaktionsspiegel geben wir ganz bewußt unsere persönlichen Vorlieben an. Die haben mit den Prozentwertungen beim Spielspaß in etwa so viel zu tun wie der geniale, aber inzwischen traurigerweise abgesetzte Waschmaschinenklempner Dieter Bürgy („Man nennt das Lochfraß...“) mit den Diskussionen in der Kultursendung „Das Literarische Quartett“. Unsere Spielspaßwertung soll möglichst objektiv ausfallen, kann also im Extremfall von allen sieben Beurteilungen im Redaktionsspiegel abweichen.

Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist begrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht‘s natürlich, wenn Sie eine eMail an redaktion@pcaction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir künftig nicht mehr berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren. Wer den direkten Kontakt zur Redaktion sucht, dem sei der PC Action-Chat unter http://www.pcaction.de empfohlen.

Ihre PC-Action-Redaktion

Ich mein' ja nur

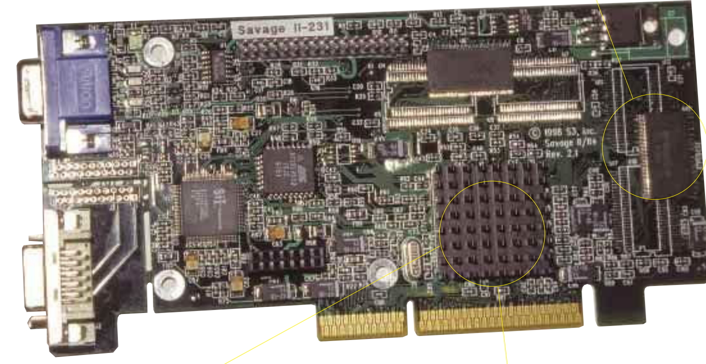
Über Toaster im Windkanal

Schon seit ewigen Zeiten sucht der Mensch (und im besonderen der journalistisch werkelnde) nach Möglichkeiten, Gegenstände möglichst objektiv zu beschreiben (und zu bewerten). Meist behilft er sich damit, das Objekt in eine Maßgrößen-Zwangsjacke zu stecken – nur um sein Unvermögen zu verbergen, den betreffenden Gegenstand nicht vollständig sachlich definieren zu können. Welchen tieferen Sinn diese weisen Worte haben? In jüngster Zeit treibt das Testen von Spiele-Controllern reichlich merkwürdige (Stil-)Blüten im PC-Blätterwald. Das fängt bei der Erfindung so vielsagender Genres wie „Spiele-Tastaturen" an (Übersetzung: Gamepads) und hört mit dem Austüfteln völlig abgefahrener Test-Methoden auf (sogenanntes Extrem-Testing). So untersuchte eine nicht ganz unbekannte PC-Zeitschrift unlängst die Abwehrmechanismen von Gamepads, die durch Cola- oder Zigarettenasche-Angriffe ausgelöst werden (kein Witz!). Ein anderes, hier anonym bleibendes Magazin fiel wiederum wiederholt durch seinen Kreuzzug auf, dem Leser das Widerstandsverhalten von Spieleknüppeln mittels Kraftdiagrammen (ja, genau die aus dem Physik-Unterricht) und Elastizitätsanalysen näherzubringen. Schon mal dezent an Probespielen gedacht? Toaster werden zukünftig nicht mehr anhand ihrer Fähigkeit bewertet, viereckige Weizenbriketts möglichst gleichmäßig anzukokeln. Nein, viel interessanter ist es doch, diese schnittigen Design-Wunder im Windkanal-Freigehege auszusetzen und die Stromlinienförmigkeit der Karosserie zu messen. In diesem Sinne wünsche ich frohes Testen ...

Thilo Bayer

S3 Savage 4

Grafik-Chip **Im 2. Quartal 1999 erweitert S3 seine Savage-Chipreihe**



Der Savage 4 kann bis zu 32 MB RAM ansprechen. Modelle mit weniger RAM sind in Planung.

Der RAMDAC ist mit 300 MHz getaktet und sorgt für die flotte Weitergabe der Daten an den Monitor.

Der Savage 4 ist deutlich kleiner als Banshee und TNT und funktioniert ohne Aktivkühler.

Kurz vor Redaktionsschluß machte sich die Hardware-Redaktion auf den Weg, dem Chip-Neuling Savage 4 ein wenig auf den Passivkühler zu schauen. Der 2D-/3D-Kombichip tritt die Nachfolge des Savage3D an. Schon im Frühjahr sollen drei Varianten des Savage 4 auf den Markt kommen. Der Savage 4 Pro wird mit 143 MHz getaktet sein und bis zu 32 MB Speicher ansprechen können. Die kleinere Version, der Savage 4 GT, wird mit einem Chiptakt von 125 MHz laufen und bis zu 16 MB verwalten können. Die dritte Variante nennt sich Savage 4 Pro M. Sie wird ausschließlich für die Verwendung auf Mainboards hergestellt. Für Multitexturing-Effekte verfügen die Chips über eine zweite Textureinheit und werden die Texturenkompression von S3 (S3TC) hardwareseitig unterstützen. Als Besonderheit steht der Support von AGP 4X auf dem Programm. Trotzdem sind sie abwärtskompatibel und funktionieren über PCI, AGP 1X und AGP 2X. Die ersten AGP 4X-Mainboards werden allerdings erst im Sommer erwartet. Vier eigens erstellte Unreal-Levels zeigten die Fähigkeiten des Chips. In einem Level wurden satte 400 MB Texturen verwendet. Als besonderen Gag hat man Graffitis aus San Francisco hochauflösend fotografiert und in die Levels eingebaut. Die Demos wurden auf einem PII 450 mit 128 MB RAM und einem Savage 4 Alpha-Board gezeigt, welches nur mit 100 MHz getaktet war. Selbst unter 1.280x1.024 in 32 Bit überzeugte die Karte durch eine annehmbare Geschwindigkeit. Neben den vier Level-Eigenkreationen konnten wir auch einen ersten Blick auf Unreal Tournament werfen. Bereits jetzt steht fest, daß es S3TC nutzen wird. Da der Savage 4 eine Weiterentwicklung des Savage3Ds ist, werden seine Treiber auch als Basis verwendet. Über das Stadium der Kinderkrankheiten dürften diese bei Veröffentlichung also hinaus sein. Als Grafikkartenhersteller kommen Diamond, Elsa, Creative Labs und Hercules in Frage.

Info: S3, www.s3.com

Facts: S3 Savage 4

S3

Schon im 2. Quartal ´99 will S3 seine Savage 4-Chips gegen die Chipkonkurrenz Riva TNT 2 und Voodoo 3 antreten lassen. Die Fähigkeiten der zwei Chipvarianten sehen Sie hier im Überblick – die Mainboard-Version Savage 4 Pro M wird die Spezifikationen des S 4 Pro besitzen.

Chip	Savage 4 GT	Savage 4 Pro
Chiptyp	2D-/3D-Kombichip	2D-/3D-Kombichip
Chiptakt	125 MHz	143 MHz
Bauform	PCI/AGP	PCI/AGP
Grafik-RAM	bis 16 MB	bis 32 MB
RAMDAC	300 MHz	300 MHz
3D-API	D3D, OpenGL, Metal	D3D, OpenGL, Metal
3D-Farbtiefe	32 Bit	32 Bit
Tiefeninfo	32 Bit	32 Bit
3D-Architektur	Zwei Textureinheiten, S3 Texturkompression (S3TC)	
Stärken	Günstiger Preis, mehrere Chipvarianten	
Schwächen	Tritt gegen starke Konkurrenz an (TNT 2, Voodoo 3)	





Die Vorzüge der Texturenkompression demonstrierte uns S3 Senior Manager Paul Ayscough anhand vier spezieller Unreal-Levels und der ersten Version von Unreal Tournament.

Race Leader Force Feedback

FF-Lenkrad Detailverbesserung

Das bereits getestete Race Leader FF-Lenkrad von Guillemot (PCA 12/98) erfährt in der Neuauflage einige Detailverbesserungen. So wurden unter anderem die mageren Pedale komplett überarbeitet. Außerdem hat man sich



auch der Befestigung des Lenkrades angenommen. Die Schraubzwingen halten nun besser und sind leichter zu befestigen. Die neuere Version erkennen Sie am veränderten Aussehen der Pedale. Darüber hinaus bietet Guillemot auch eine separate USB-Variante an, die unter Windows 98 zur vollen Kraft-Entfaltung kommt. Die Kraftrad-Beiträge des französischen Multimedia-Spezialisten kosten sowohl in der seriellen Version als auch in der USB-Ausführung 289,- Mark.

Info: Guillemot, 0211-338000 (www.guillemot.com)



Das Race Leader-Kraftpaket von Guillemot ist nun in einer verbesserten Neuauflage erhältlich.

CPU-Ticker

Ab März wird der Pentium III – Codename „Katmai" – mit anfänglich 450 MHz für neue Geschwindigkeits-Höhenflüge sorgen. Die neuen Multimedia-Befehle, die bisher als KNI bekannt waren, heißen nun offiziell SSE (Streaming SIMD Extensions). Einen ersten Test werden wir Ihnen wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe präsentieren können. Die ersten Celerons mit 366 und 400 MHz sind mittlerweile schon erhältlich. Laut Intel wird es ab Werk Versionen mit Slot 1- und Socket 370-Standard geben. Damit kann jeder Besitzer eines geeigneten Slot 1-Motherboards die Vorteile der flott getakteten Einstiegs-Prozessoren nutzen. Die Vorteile des Celerons sind in seinem guten Preis-Leistungs-Verhältnis und dem mit vollen Prozessortakt laufenden Second-Level-Cache zu sehen. Die Beschränkung auf 128 KByte 2-Level-Cache (zum Vergleich: Pentium II-CPUs haben 512 KByte) macht sich erst bei Spielen bemerkbar, die höhere Anforderungen an den Zwischenspeicher haben. Als erster Komplettsystem-Anbieter hat Gateway die neuen Celeron-Versionen in sein Programm aufgenommen.

Info: Intel (www.intel.de);
Gateway,0800-1820854 (www.gateway.com)



Rockfire Joysticks

Controller Ritterliches aus Taiwan

Der Halberd Knight ist ein 4-Tasten-Joystick mit Gashebel und alternativ Z-Achse bzw. Ruderkontrolle. Zwei zusätzliche Hat-Switches lassen sich per Software konfigurieren. Über ein eigenes Verbindungskabel zur Tastatur lassen sich im Nachhinein noch andere Rockfire-Joysticks anschließen. Das USB-Nest ermöglicht den Anschluß eines Gameport-Controllers an den USB-Port. Per Schalter können vier Joystick-Modi eingestellt werden (z. B. CH- oder Thrustmaster-Modus). Rockfires Halberd Knight wird um die 140,- Mark kosten, der USB-Adapter knapp die Hälfte.

Info: GoldenGate, 02353-912391 (www.rockfire.com.tw)



Mit diesem Umschalter lassen sich Gameport-Knüppel auch an der USB-Schnittstelle betreiben.

Der Halberd Knight vereint neben einem üppigen Knopf-Sortiment auch eine Multiplayer-Option durch die optionale Keyboard-Connection.

Hardware-Häppchen

Seine Boxenpremiere feiert TerraTec mit den Speaker Master USB. Die zwei benötigen keine Soundkarte zur Audiowiedergabe und werden per USB an den PC angeschlossen. Die Boxen verfügen über 28 Watt Leistung (RMS). Es lassen sich Lautstärke, Höhen, Tiefen sowie ein dreistufiger 3D-Effekt einstellen. Das Duett ist ab März für knapp 200,- Mark im Handel erhältlich.
Info: Terratec, 02157-81790 (www.terratec.net)

Aztech wird ab Februar sein neues PCI-Sound-Flaggschiff veröffentlichen. Die PCI Galaxy Pro verfügt über zwei Lautsprecher-Ausgänge, versteht DirectSound3D und EAX und soll Echtzeit-Effekte beherrschen. Mit knapp 200,- Mark Startkosten will Aztech einen ernstzunehmenden Konkurrenten zur SB Live! auf den Markt bringen.
Info: Aztech, 06145-95-0 (www.aztech.co.uk)

DirectX 6.1 steht kurz vor der Veröffentlichung. Mittlerweile ist die Win98-Version schon auf internen Microsoft-Servern verfügbar, die generelle Freigabe wird wahrscheinlich bis zur nächsten PCA erfolgen. Während die Komponenten DirectSound und DirectInput nicht verändert wurden, hat man DirectDraw, Direct3D und DirectPlay generalüberholt. Darüber hinaus kann der Anwender mit DirectMusic einen klangstarken Neuzugang begrüßen, der unter anderem bei Drakan und Power Boat 2 zum Einsatz kommen wird.
Info: Microsoft, www.microsoft.com/directx

Sound Blaster Live!-Besitzer mit Musik-Ambitionen sollten sich unbedingt auf die Live!Ware-Webseite einloggen. Hier findet man jede Woche 25 neue SoundFont-Bänke jeder Musik-Richtung und sogar Sounds für chinesische Instrumente.
Info: Creative Labs, www.sblive.com/liveware

Rückkehr des Hexenmeisters

Mit Voodoo Graphics nahm die Erfolgsstory von 3Dfx ihren Anfang. Nach dem Zeichenmonster Voodoo2 stellte der Chip-Entwickler mit dem Banshee den ersten Chip-Allrounder vor. Nun will man mit dem Voodoo3 erneut die Geschwindigkeitsschraube andrehen. Wir schauten für Sie hinter die 3D-Kulissen.

Fakten

- Kombi-Chip (2D+3D)
- Drei V3-Karten
- PCI und AGP
- Hoher Chiptakt
- Zwei Renderpipelines
- D3D, Glide und OpenGL
- 7 Mio. Dreiecke
- 16 MByte RAM
- Texturgröße 256x256
- AGP 2X ohne Texturing
- Kein 24 Bit-Rendern
- 16 Bit Z-Buffer
- Kein SLI

Um die praktischen Fähigkeiten der neuen Voodoo-Generation im dazu passenden Rahmen vorzuführen, lud 3Dfx auf den höchsten Berg Deutschlands – die Zugspitze – ein. Immerhin fanden dabei Greg Ballard (Präsident von 3Dfx), Brian Bruning (zuständig für die Zusammenarbeit mit Spiele-Entwicklern), Simone Seydoux (Marketing-Managerin Europa) und Nick Pandher (Software-Ingenieur) den Weg ins eingeschneite Bayernland. Gleich zu Beginn der Präsentation wurde die aus Sicht der ungeduldigen Spieler wichtigste Frage beantwortet. Laut Greg Ballard hat man das endgültige Chip-Silikon des Voodoo3 fertiggestellt. Damit liegt der Prozessor-Entwickler sehr gut im Zeitplan der Massenproduktion und hofft, schon Anfang April mit der Auslieferung der Voodoo3-Kombiboards beginnen zu können. Für die Presse bedeutet dies, daß erste Tests Ende Februar über die Benchmark-Bühne gehen.

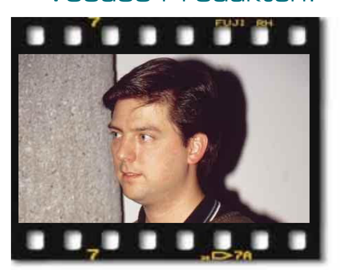
Produktpalette

In PCA 1/99 haben wir ausführlich die technischen Einzelheiten der Voodoo3-Chips vorgestellt. Zusammenfassend läßt sich sagen, daß der Voodoo3 2000 als Einsteigervariante in Komplett-PCs verbaut wird und auch im Verkaufskarton auf den Endkundenmarkt kommt. Mit seiner Taktfrequenz von 125 MHz und der zweiten Texturierungseinheit wendet sich diese Variante an den preisbewußten Zocker. Für den Hardcore-Spieler kommt jedoch die 3000er V3-Version in Frage, die mit satten 183 MHz Taktfrequenz für neue Geschwindigkeitsrekorde sorgen wird. Ein spezieller Grafikspeicher auf SGRAM-Basis soll diese Taktfrequenz vertragen, ohne daß das Board den Siedepunkt erreicht. Die Vorführplatine lief dabei ohne Aktivkühler, was durch das neuartige Produktionsverfahren 0,25 Mikron anstatt 0,35 Mikron) gewährleistet wird. Mitte des Jahres wird noch der Voodoo3 4000 nachgereicht, der in erster Linie die Unterstützung von AGP 4X für Intels neuen Motherboard-Chip Camino garantiert.

Angebotssituation

Wie Greg Ballard bekanntgab, sind Diamond Multimedia, Creative Labs und Elsa definitiv aus dem Voodoo3-Rennen. Damit gehen teilweise enge Partnerschaften zu Ende. Während man durch die Übernahme von STB den Markt für Komplett-PCs besser bedienen kann, sieht die Situation im Endkundengeschäft in Europa dagegen anders aus. Hier sucht 3Dfx noch nach einem vertrauenswürdigen Partner.

Wir stehen in engem Kontakt zu den Spiele-Entwicklern und berücksichtigen deren Wünsche bei unseren Voodoo-Produkten.



Brian Bruning, Developer Relations Manager 3Dfx

Über Preise ließ 3Dfx nichts verlauten. Die Preisunterschiede zwischen den Chips sind nur minimal, weshalb der Grafik-RAM den Ausschlag für die Investitionskosten geben dürfte.

Spielereien

Nach den etwas trockenen technischen Ausführungen waren endlich praktische Achterbahnfahrten im Spielebereich angesagt. Leider ließ der verwendete Projektor nur eine 3D-Auflösung bis 1.024x768 zu. Die vorgestellten Spieletitel liefen dabei mit einer atemberaubenden Geschwindigkeit über den Screen. Unreal wurde beispielsweise mit einer durchschnittlichen Performance von 60 Bildern pro Sekunde gemessen. Auch Q2 war in dieser Auflösung nicht zu bremsen und erreichte die Geschwindigkeit eines SLI-Systems. Da der Voodoo3-Prototyp noch mit 166 MHz (und nicht mit 183 MHz) getaktet war, sind darüber hinaus noch kleinere Performance-Reserven zu erwarten. Die optischen Qualitäten der neuen Chip-Generation wurden anhand von Heavy Gear 2 (Activision), Slave Zero (Accolade/EA) und Requiem (3DO) demonstriert. Slave Zero nutzte dabei schon die Vorzüge von Glide 3 und dessen verbesserte Verwaltung von Polygondaten.

Ausblicke in 3D

3Dfx wird mit den Voodoo3-Boards sicherlich neue Rekorde bei Spielebenchmarks aufstellen. Eine verbesserte Bildqualität ist im Vergleich zum Voodoo Banshee jedoch nicht zu erwarten, da die 3D-Architektur mit Ausnahme der zweiten Render-Pipeline komplett übernommen wird. Damit verbleibt der Voodoo3 bei 16 Bit-Rendern, der 16 Bit genauen Verwaltung von Tiefeninformationen, AGP-Support ohne AGP-Texturing und der maximalen Texturgröße von 256x256 Bildpunkten. Ob diese Nachteile tatsächlich zum Tragen kommen, entscheiden die 1999 erscheinenden Spieletitel und die Qualitäten der Chip-Konkurrenz. Features wie Echtfarben-Rendern (24 Bit) oder größere Texturen sind nur dann sinnvoll, wenn sie dem Spiel sichtbare optische Verbesserungen bescheren und von den Grafikchips ohne wahrnehmbaren Geschwindigkeitsverlust dargestellt werden können.

Thilo Bayer

Im Gespräch mit 3Dfx



Brian Bruning von 3Dfx nahm sich die Zeit, einige Detailfragen mit spielerischem Hintergrund zu beantworten.

PC ACTION: Kannst Du uns die Vorteile von V3 im Vergleich zu einem V2 SLI-System aufzählen?

Brian Bruning: Höhere Auflösungen, höhere Geschwindigkeit bei der Verarbeitung von Polygondaten, vereinheitliches Speicher-Interface, leicht verbesserte Bildqualität, Rendern im Fenster, Slot-Einsparung.

PC ACTION: Vergleicht man die Füllraten eines SLI-Systems mit dem eines V3 3000-Boards, so stimmen diese fast überein. Warum ist eine V3-Grafikkarte trotzdem schneller?

Brian Bruning: Das liegt an der Fähigkeit des V3 3000, theoretisch mehr als doppelt so viele Polygon-Daten wie ein SLI-System zu verarbeiten. Auf Rechnern mit einer flotten CPU läßt der V3 3000 ein SLI-Duo hinter sich.

PC ACTION: 7 Millionen Dreiecke sind eine Menge Holz. Welche Monster-CPU braucht man denn, um diese Masse an Eckdaten bereitzustellen?

Brian Bruning: Im Moment sind wir mit V3 3000 immer noch von der CPU her limitiert. Vielleicht schafft es ja eine der neuen Intel-CPUs mit 600+ MHz, den Chip bis zum Maximum auszureizen?

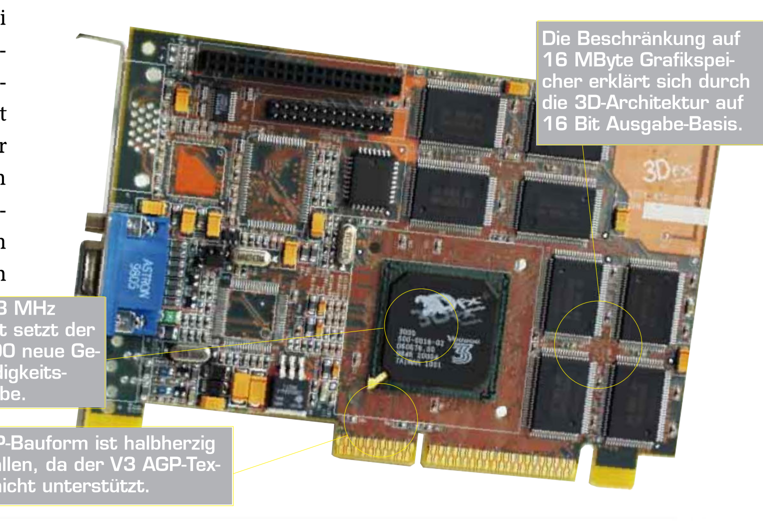
PC ACTION: V3-Boards wird es auch in einer PCI-Variante geben. Experimentiert 3Dfx insgeheim an einer SLI-Variante mit zwei Kombiplatinen?

Brian Bruning: Nein, da muß ich Dich enttäuschen (grinst). Diese Option ist nicht geplant.

PC ACTION: Brian Hook (id) hat sich über die Einschränkungen eures OpenGL-Treibers bei Quake 3 Arena geäußert. Außerdem unterstützt Q3A 24 Bit-Rendern, was der V3 nicht anbietet.

Brian Bruning: Wir werden für Q3A optimale OpenGL-Treiber für alle Voodoo-Boards herausbringen. Außerdem... (Brians Augen glänzen plötzlich) ...arbeiten wir an einer ultimativen Q3A-Voodoo-Platine. Dieses Projekt ist aber top secret.

PC ACTION: Klingt sehr spannend. Danke für Deine Infos.



Die Beschränkung auf 16 MByte Grafikspeicher erklärt sich durch die 3D-Architektur auf 16 Bit Ausgabe-Basis.

Mit 183 MHz Chiptakt setzt der V3 3000 neue Geschwindigkeitsmaßstäbe.

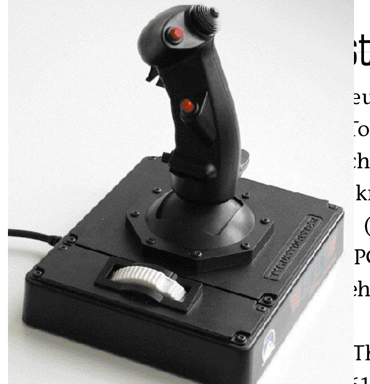
Die AGP-Bauform ist halbherzig ausgefallen, da der V3 AGP-Texturing nicht unterstützt.

Voodoo-Historie

Chipsatz	Voodoo Graphics	Voodoo2	Voodoo Banshee	Voodoo2 SLI	Voodoo3 2000	Voodoo3 3000
Platinen-Art	Add-On (3D)	Add-On (3D)	Kombi (2D + 3D)	Add-On (3D)	Kombi (2D + 3D)	Kombi (2D + 3D)
Bauform	PCI	PCI	PCI, AGP	PCI	PCI, AGP	PCI, AGP
Grafikspeicher	4-6 MB EDO	8-12 MB EDO	8-16 MB SD/SG	2x 8-12 MB EDO	4-16 MB SD/SG	4-16 MB SD/SG
Taktfrequenz	50 MHz	90 MHz	100 MHz	2x90 MHz	125 MHz	183 MHz
RAMDAC	135 MHz	135 MHz	250 MHz	135 MHz	300 MHz	350 MHz
Pixelfüllrate	50 MegaPixel	90 MegaPixel	100 MegaPixel	180 MegaPixel	125 MegaPixel	186 MegaPixel
Texelfüllrate	50 MegaTexel	180 MegaTexel	100 MegaTexel	360 MegaTexel	250 MegaTexel	366 MegaTexel
Polygondurchsatz	1 Mio. Dreiecke	3 Mio. Dreiecke	4 Mio. Dreiecke	3 Mio. Dreiecke	4 Mio. Dreiecke	7 Mio. Dreiecke
Max. 3D (mit Z-Buffer)	640x480	800x600	1.600x1.200	1.024x768	1.920x1.440	1.920x1.440
Geschwindigkeitsziel	30 fps bei 640x480	60 fps bei 800x600	45 fps bei 1.024x768	60 fps bei 1.024x768	45 fps bei 1.280x1.024	60 fps bei 1.280x1.024

Kontroll-Mechanismen

Auch diesen Monat haben wir einige heiße Controller-Kandidaten für Sie ausgegraben. In der Multifunktions-Ecke begrüßen wir den PC Avenger, preisbewußte Spieler sind beim Top Gun Platinum, beim Flight 2000 oder beim GC Multiport gut aufgehoben.



…tmaster Top Gun Platinum

…euauflage …om Crui- …chtnis-knüppels (siehe PCA 6/98) …ht für 89,- an den Thrustma- …51-871093) hat sich mit dem Top Gun Platinum auf seine Tugenden besonnen und ein standhaftes Fliegerwerkzeug für aufstrebende Piloten entwickelt. Neben dem extrem stabilen Fundament und dem großzügig dimensionierten Schubrad fällt auch die zweckmäßige Form des Controller-Griffes positiv auf. Auch der Grundwiderstand und die Erreichbarkeit der Knöpfe sind durchaus annehmbar. Mit dem Pro Panel erhält der potentielle Käufer eine gute Alternative zur Standard-Kalibrierungssoftware von Windows. Inhaber zu groß geratener Spielepranken werden mit dem putzigen Stick jedoch kaum glücklich. Außerdem wirkt das Auslösen der Knöpfe auf Dauer extrem blasenfördernd. Insgesamt erhalten Flugschüler einen mit Ruder und Pedalen ausbaufähigen Stick, der ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis aufweist.

Stärken:	Stabilität, Verarbeitung
Schwächen:	Knopf-Konstruktion nicht für große Hände geeignet
Ausstattung:	2
Features:	2
Performance:	2+
Gesamturteil:	**2+**

Logic 3 PC Avenger

Für rund 80,- DM begibt sich das PC Avenger-Gamepad von Logic 3 / Z+Z Top Soft (0041-417402116) in Ihre Dienste. Sein griffiges Äußeres und das Tastendesign erinnern stark an das günstigere Saitek X6-33M (Test in PCA 2/99). Es bietet Kontrolle über bis zu acht Knöpfe, Throttle sowie ein analoges und digitales Steuerkreuz. Insgesamt 6 zusätzliche Optionsschalter ermöglichen es Ihnen, die Feuergeschwindigkeit jedes Knopfpaares einzeln einzustellen. Alle Tasten und Regler sind auch für kleine Hände gut erreichbar; eine Ausnahme stellt das Throttle am rechten Zeigefinger dar. Entsprechende Treiber liegen auf Diskette bei, die halb eingedeutschte Anleitung ist bei der Installation aber nur geringfügig hilfreich. In der Spiele-Praxis schlägt sich das Pad gut, ist für einen Anfänger aber nicht leicht durchschaubar.

Stärken:	Griffig, Einstellmöglichkeiten
Schwächen:	Keine Programmier-Software, Handbuch
Ausstattung:	2-
Features:	2
Performance:	2-3
Gesamturteil:	**2-**

Fanatec Game Commander Multiport



Der GC Multiport tritt die Nachfolge des überaus erfolgreichen Alfa Twins an und wird ab Februar für 49,- DM erhältlich sein. Fanatec (06021-840681) stellt mit dieser Neuentwicklung einen Controller-Umschalter mit langer Kabelleitung vor, der lästige Ausflüge unter den Spiele-Schreibtisch überflüssig macht. An einen GC Multiport können dabei bis zu vier Gameport-Controller angeschlossen und per beiliegender Game Commander-Software programmiert werden. Per Knopfdruck werden die jeweiligen Ports manuell aktiviert und dadurch die Kontrollverbindung freigeschaltet. Grünes Licht kann auch für digital arbeitende Controller und FF-Werkzeug gegeben werden. Auch die Spiele-Geschwindigkeit bleibt trotz längerem Kabelweg konstant. An den Beschränkungen des Gameports (4 Achsen und 4 Knöpfe) kann der GC Multiport aber nichts ändern.

Stärken:	Ideal für Vielspieler, komfortable Controllerverwaltung
Schwächen:	Beschränkungen des Gameports
Ausstattung:	2
Features:	2+
Performance:	2+
Gesamturteil:	**2+**

Genius Flight 2000 Digital F-23

Für den Take-Off des USB-Joysticks Flight 2000 (02173-9743-21) verlangt die Genius-Fluglei-tung knapp 90,- DM. Dafür bekommt der ambitionierte Spieler immerhin einen Joystick mit acht Knöpfen, Ruder, Schubregler und Coolie-Hat. Die Installation unter Win98 funktionierte bei uns tadellos; auch Spiele in DOS-Boxen erhielten die Flugerlaubnis. Beim Thema Knopferreichbarkeit fallen nur Throttle und Ruder aus dem Ergonomie-Rahmen. Größere Hände müssen sich wegen des kompakten Joystick-Fußes leider oft neben dem Joystick aufhalten. Der Grundwiderstand des F-23 ist ausgewogen, wird Thrustmaster-gestählte Fliegerarme aber unterfordern. Alle Knöpfe des F-23 können netterweise per Programmiersoftware mit Tastaturbefehlen belegt werden. Fazit: Nicht nur für Hobby-Flieger ist der Digital F-23 von Genius eine brauchbare Alternative zu den bekannten Referenz-Sticks.

Stärken:	USB-Vorteile, Konfigurationssoftware
Schwächen:	Standfläche, keine Handablage
Ausstattung:	2
Features:	2-3
Performance:	2-3
Gesamturteil:	**2-3**

Im Rausch der Farbtiefe



Angesichts dramatischer Preissenkungen haben preisbewußte Monitorkäufer eine strahlende Zukunft. Wir haben 12 aktuelle Strahlemänner der 17- und 19-Zoll-Kategorie auf Hertz und Röhren getestet, damit Sie beim nächsten Glotzenkauf keine Mattscheibe haben.

Der Kauf eines Spiele-Monitors gehört zusammen mit der Rechner-CPU zu den wichtigsten Entscheidungen im Leben eines Zockers. Flimmerkisten sind sehr haltbare Komponenten und überleben normalerweise das dazugehörige Komplettsystem. Da sie meist auch das teuerste Element im PC-Verbund darstellen, ist eine wohlüberlegte Kaufentscheidung besonders wichtig. Wir wollen Ihnen deshalb im Folgenden wichtige Bildschirm-Merkmale vorstellen. Einsteiger und Technik-Interessierte sollten dem „Thema Technik" einen Besuch abstatten.

Aufwärmphase

Der Prozeß der Monitor-Kaufentscheidung unterteilt sich in zwei Stufen. Am Anfang der Kauf-Mission steht die Zoll-Wahl. Das hat nun nichts mit dem Import oder Export von Waren zu tun, sondern bezeichnet die Größe der Bilddiagonale, die eben in Zoll gemessen wird. Ein Zoll entspricht dabei 2,54 cm. Die Zoll-Entscheidung ist hauptsächlich eine Frages des Geldes bzw. des Qualitätsanspruches. Mittlerweile bekommt man zwar schon 17-Zöller für 500,- Mark, von solchen Spiele-Fernsehern dürfen Sie aber keine Qualitätswunder erwarten. Wer in dieser Preisklasse Qualität erwartet, muß sich einen guten 15-Zöller auf den Schreibtisch wuchten. Zeitgemäße Flimmerkisten sollten eher über 17 oder besser 19 Zoll Bilddiagonale verfügen, um die Möglichkeiten aktueller Grafikkarten und Spiele ausnutzen zu können. Vor einem Jahr waren noch Platinen mit maximal 800x600 Bildpunkten in 3D Trumpf. Auch die 3D-Spieleseite ließ selten höhere Auflösungen als 800x600 zu. Spieler mit einem 15-Zoll-Monitor lagen also zumindest in der dritten Dimension noch gut im Rennen. In Zeiten von TNT und Banshee sieht die Situation anders aus. Mit 16 MByte RAM können solche Boards bis zu 1.600x1.200 Bildpunkte in 3D auf die Schirme zaubern. Auch im Spielebereich sind 3D-Auflösungen von 1.024x768 und höher Standard.

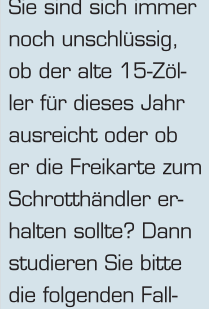
Gewissensfrage

Eine gute Abstimmung zwischen Grafikkarte und Monitor gehört zu den grundlegenden Bedingungen für langfristigen Spielespaß. Wer eine Riva TNT-Platine mit einem 15-Zöller paart, läßt die Möglichkeiten der Grafikkarte ungenutzt brachliegen. Auf der anderen

Vergleich

17-Zoll-Monitore	
Eizo FlexScan F57	1-2
miroD1795 F	2+
View Sonic PT775	2+
Elsa Ecomo Office	2
SyncMaster 710s	2-
Magic 1795 B	2-3
Belinea 103040	2-3
19-Zoll-Monitore	
SyncMaster 900p	2+
Taxan Ergovision 975	2
Magic 1996 F	2-3
CTX VL950T	2-3
Belinea 106020	3+

Der Umstieg von 15 auf 19 Zoll



Sie sind sich immer noch unschlüssig, ob der alte 15-Zöller für dieses Jahr ausreicht oder ob er die Freikarte zum Schrotthändler erhalten sollte? Dann studieren Sie bitte die folgenden Fall-Beispiele.





An Siedler 3 können Sie erkennen, worin der Sinn eines Monitor-Upgrades und der damit verbundenen höheren Auflösung bei 2D-Spielen liegt. Bei einer konstanten Bildqualität erweitert sich das spielerische Sichtfeld erheblich.

Situation: Umstieg von 15 auf 19 Zoll	Wahrnehmung kleiner Objekte	Sichtbare Spielfläche	Qualität der Bilddarstellung	Spiele-Performance
Konstante Auflösung (2D/3D), 800x600	Plus	Konstant	Minus (größere Pixel)	Konstant
Höhere Auflösung (2D), 1.024x768	Plus	Plus	Konstant	Minus
Höhere Auflösung (3D), 1.024x768	Plus	Konstant	Plus (feinere Pixel)	Minus

Seite macht es wenig Sinn, einem 19-Zoll-Strahlemann nur eine 4 MB-Grafikkarte an die Seite zu stellen. Wer sich anhand seiner Grafikkarte, seines Geldbeutels und der Qualitätsansprüche für eine Zollklasse entschieden hat, wird mit einer unüberschaubaren Angebotsvielfalt konfrontiert. Die Palette reicht vom verlockenden Billigheimer bis zum opulent geschmückten Maskenbildner. Die wesentlichen Unterschiede zwischen einem 500,- Mark teuren Einstiegsmonitor und einem bei 1.500,- Mark angesetzten Edelgerät sind in der Maskenart (Loch-, Streifen-, Schlitzmaske), der Horizontalfrequenz und der Bildröhrenqualität zu sehen. Außerdem wird bei Billiggeräten oft an Ausstattung und Service gespart. Wer bei einigen Einzelkomponenten leichte Abstriche macht, erhält einen Strahlemann mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis.

Thilo Bayer

Test-Philosophie

Um die Flimmer-Kandidaten objektiv beurteilen zu können, führten wir eine Vielzahl von Qualitätstests durch. So mußten sich die Monitore den CRT Alignment Tools sowie der Mitsubishi-Testsoftware stellen und wurden mit einem Referenz-Bildschirm verglichen. Auf der Cover-CD finden Sie die Monitor-Software von Mitsubishi. In den Fragen der „Ausstattung" sind die On-Screen-Menüs, Handbücher, die Art des Videokabels, Monitor-Info-Dateien, das Serviceniveau und Schmankerl wie BNC-Anschlüsse relevant. Bei den „Features" sind ergonomische Belange von Bedeutung. Hier werden Horizontal- und Vertikalfrequenzen, Strahlungsnormen, Auflösungsoptionen, Bildröhrenwölbung, Gehäuseabmessungen und die sichtbare Bilddiagonale bewertet. Der Schwerpunkt der Urteilsfindung liegt aber selbstverständlich auf der „Performance"-Seite. Neben einer guten Bildgeometrie sind Bild- und Textschärfe, Farbqualität, Helligkeitsverteilung, Konvergenzen sowie eine praktikable Entspiegelung maßgeblich. Im Test-Rechner arbeitete eine Diamond Viper V550 mit Riva TNT und 16 MByte RAM. Bei den 17-Zöllern verwendeten wir als Auflösung 1.024x768 Bildpunkte, bei den 19-Zöllern 1.280x1.024. Die Bildwiederholfrequenz lag jeweils bei 85 Hz.

Auflösungserscheinungen



Die nachstehende Tabelle veranschaulicht wichtige Zusammenhänge zwischen Monitortypen und Merkmalen wie Auflösungen oder Grafikkarten-Voraussetzungen. Hierbei handelt es sich um typische Durchschnittswerte, im Einzelfall können bestimmte Bildschirme auch davon abweichen.

Monitortyp	15 Zoll	17 Zoll	19 Zoll	21 Zoll
Typische Auflösung	800x600	1.024x768	1.280x1.024	1.600x1.200
Theoret. Bilddiagonale	38,1 cm	43,2 cm	48,3 cm	53,3 cm
Sichtbare Bilddiagonale	35,5 cm	40 cm	45,5 cm	50,5 cm
Grafikkarten-RAM (2D)	1-2 MByte	2-4 MByte	2-4 MByte	4-8 MByte
Grafikkarten-RAM (3D)	4 MByte	8 MByte	8 MByte	16 MByte
Abstand zur Bildröhre	0,85 Meter	1 Meter	1,20 Meter	1,30 Meter
Max. Horizontalfrequenz	70 kHz	85 kHz	95 kHz	110 kHz
Preisspanne	DM 300,- bis 600,-	DM 500,- bis 1.000,-	DM 900,- bis 1.800,-	DM 1.500,- bis 3.000,-

Zollkontrolle

Um Ihnen die Vorzüge einer großen Bilddiagonale vermitteln zu können, haben wir unterschiedliche Monitore (15, 17 und 19 Zoll) fotografiert, in realen Größenverhältnissen plaziert und Screenshots von NHL 99 in 800x600 Bildpunkten darauf montiert. Der Spieler ist bei der Wahl der Kamera von der Größe des Bildschirms abhängig. So macht bei einem 15-Zöller nur die normale Kamera-Ansicht (High Centre 3) Sinn, bei höherformatigen Monitoren ist durchaus eine weiter entfernte Kamera empfehlenswert. Auf diese Weise sehen Sie deutlich, welche Vorteile ein großformatiger Bildschirm bei Sportspielen mit sich bringt: eine wesentlich bessere Spielübersicht.

15 Zoll, 800x600, High Centre-Kamera 3



Fedorov beim Bully: Die Polygon-Kufenflitzer sind zwar in voller Größe zu sehen, von den blauen Linien ist aber nur die obere sichtbar. Der richtige Überblick ist nur bedingt gegeben.

17 Zoll, 800x600, High Centre-Kamera 2

Die Kamera 2 bietet eine wesentlich bessere Übersicht: Nun erstrahlt auch die untere blaue Linie im Sichtfeld des Bodycheck-Artisten. Die etwas schräge Kamerasicht bevorzugt jedoch die oberen Bereiche.

19 Zoll, 800x600, High Centre-Kamera 1



Erst die High Centre-Kamera 1 sorgt für einen gleichmäßigen Durchblick in alle Spielrichtungen. Weite Pässe zwischen der eigenen und der gegnerischen blauen Linie stellen nun kein Problem mehr dar.

17-Zoll-Bildschirme

Eizo FlexScan F57



Die mächtige Horizontalfrequenz von 96 kHz garantiert flimmerfreie Bildbetrachtungen.



Die Eizo-Karosserie ist relativ bullig und weist vergleichsweise große Abmessungen auf.



Eine gerade für Spieler nette Funktion ist die Autozentrierung.

PC Action GOLD

Der FlexScan F57 setzt die Tradition hochqualitativer Monitore von Eizo eindrucksvoll fort. Schon der Vorgänger F56 kam in unserem 17-Zoll-Test in Ausgabe 1/98 zu Ehren, indem er den Award für den besten Bildschirm absahnte. Auch der F57 steht diesen Vorschußlorbeeren in nichts nach. Preislich gesehen liegt er mit 1.150,- DM im oberen Drittel des 17-Zoll-Lochmasken-Marktes. Dafür läßt sich die Ausstattungs-Abteilung durchaus sehen. Zusätzliche BNC-Anschlüsse, eine Monitor-CD und ein Anschluß für Kalibrierungsgeräte stehen auf der Habenseite. Das Chassis des F57 wirkt im Vergleich zum windschnittigen Gehäuse des 19-Zoll-Testsiegers von Samsung klobig; der Platzbedarf auf dem Spiele-Schreibtisch ist relativ hoch. Mit dem sehr vielseitigen Ein-Tasten-OSM läßt sich leider nur dann gut arbeiten, wenn man keine überdimensionierten Fingerwerkzeuge hat. Ein Pieps-Konzert gibt dem Anwender auf Wunsch eine akustische Tasten-Rückmeldung. Außerdem verfügt der F57 über eine Zusatztaste, die bei Auflösungsveränderungen per Knopfdruck die Bildlage zentriert. Gerade bei Spielen, die mit sehr unterschiedlichen Auflösungen arbeiten, nimmt diese Option dem Zocker nervige Justieraktivitäten ab. Bei der harten Bildschirm-Arbeit macht die Eizo-Mattscheibe eine sehr gute Figur. Mit dem Konvergenzregler kann der Anwender die Genauigkeit der Farbstrahlen auf nahezu 100% optimieren. Auch die geometrischen Fähigkeiten und die Bildschärfe sind erstklassig. Im Bereich Ergonomie macht dem F57 dank 96 kHz Horizontalfrequenz sowieso kaum ein 17-Zöller was vor. Insgesamt bleibt festzuhalten, daß Eizo mit dem F57 einen sowohl preislich als auch qualitativ hochklassigen Bildschirm im Angebot hat.

Stärken:	Bildschärfe, Konvergenz, OSM-Möglichkeiten, Autozentrierung
Schwächen:	Relativ teuer, vergleichsweise mattes Bild
Ausstattung:	1-2
Features:	1-2
Performance:	1-2
Gesamturteil:	**1-2**

Maxdata Belinea 103040

Der 17-Zöller von Maxdata/Belinea mit der aussagekräftigen Kennung 103040 ist mit einigem Abstand der günstigste Bildschirm im Testfeld. Auf der Ausstattungsseite fallen das feste Videokabel und die fehlende Monitor-Infodatei negativ auf. Außerdem ist die Konstruktion des On-Screen-Menüs etwas unglücklich geraten, da das Drehrad extrem empfindlich auf Bewegungen reagiert. Bei den Auflösungsmodi fällt auf, daß zwar 1.600x1.200 im Handbuch vermerkt sind, die Inf-Datei aber nur 1.280x1.024 zuläßt. Im Praxistest schlägt sich der 103040 wacker und kann in den Bereichen Geometrie und Farbqualität durchaus überzeugen. Bei Bildschärfe und Konvergenz sieht es eher etwas düster aus, was angesichts des günstigen Preises aber kaum verwundern kann. Insgesamt steht der Belinea-Kandidat für einen günstigen 17-Zoll-Einstieg mit leichen Qualitätsproblemen und einer vergleichsweise abgespeckten Garantie.

Stärken:	Günstiger Preis, Geometrie-Optionen
Schwächen:	OSM-Design, Bildschärfe, Stabilität
Ausstattung:	3
Features:	2-3
Performance:	2-3
Gesamturteil:	**2-3**

Elsa Ecomo Office



Der Ecomo Office von Elsa bildet zusammen mit dem Röhren-Kandidaten von ViewSonic das Streifenmasken-Duo im Starterfeld. Mit einem empfohlenen Verkaufspreis von 1.290,- DM gehört er zwar nicht zu den Schnäppchen, gleicht dieses Manko aber weitgehend durch eine gute Bildqualität aus. In den Fragen der Ausstattung fällt das feste Videokabel auf, außerdem fehlen BNC-Anschlüsse. Immerhin setzt der Ecomo Office durch das beste Handbuch im Test Akzente und wird durch einen guten Service aufgewertet. Die Monitor-Infodatei ist nicht im Lieferumfang enthalten. Streifenmaskentypisch setzt sich der Elsa-Bildschirm gerade in der Farbabteilung und der Konvergenz gut in Szene. Die Diamontron-Bildröhre kann aber nicht verhindern, daß Geometrie und Schärfe nicht an die Spitzenprodukte herankommen. Für Farben-Freaks stellt der Ecomo Office eine ernsthafte Alternative dar.

Stärken:	Guter Service, Farbqualität, Handbuch
Schwächen:	Hoher Preis, schwache Bildgeometrie
Ausstattung:	2-
Features:	2
Performance:	2
Gesamturteil:	**2**

miroD1795 F



Dem miroD1795 F merkt man die Zugehörigkeit zur hauseigenen Ergoline-Reihe an der dicken Horizontalfrequenz von 95 kHz durchaus an. Die Investitionskosten liegen bei knapp 800,- DM und damit im Mittelfeld unserer 17-Zoll-Garde. Im Bereich Ausstattung sind zusätzliche BNC-Anschlüsse lobenswert, die fehlende Monitor-Infodatei muß man sich jedoch aus dem Internet organisieren. Das OSM ist übersichtlich gegliedert und faßt Einstell-Optionen in Gruppen zusammen – dadurch sind jedoch mehr Klicks als bei anderen OSM-Varianten notwendig. Bei der Bildschirm-Karosserie fiel der schwergängige Standfuß unangenehm auf. In der Farbpraxis sorgte der miroD1795 F für so manche Erleuchtung und schwächelte nur bei der Konvergenz in Außenbereichen. Neben der guten Bildschärfe sorgten die geometrischen Eigenschaften für leuchtende Augen. Gerade Zocker erhalten mit der miro-Mattscheibe einen erstklassigen Spiele-Fernseher.

Stärken:	Ergonomie, BNC-Anschlüsse, Bildgeometrie
Schwächen:	Entspiegelung, schwergängiger Standfuß
Ausstattung:	2-
Features:	1-2
Performance:	2
Gesamturteil:	**2+**

Samsung SyncMaster 710s

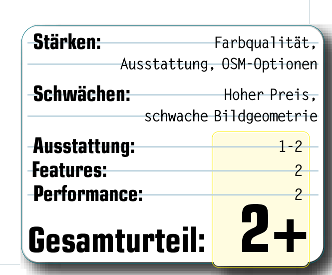


Der SyncMaster 710s liegt mit knapp 900,- DM Antrittsgeld eher in den höheren Preisregionen. Etwas unverständlich mutet da die Tatsache an, daß das Videokabel fest verbaut wurde. Außerdem dürfte man für diesen Preis eine höhere Horizontalfrequenz erwarten; mit 70 kHz schafft das Samsung-Gerät gerade mal 85 Hz in 1.024x768. Ansonsten kann die Ausstattungs-Abteilung aber überzeugen: Das OSM ist mit einer Vielzahl von Einstelloptionen sehr praktikabel, außerdem liegt eine Diskette mit den Monitor-Daten bei. Ein gutes Bild gibt der SyncMaster bei den Qualitätsmessungen ab. Besonders das Konvergenzverhalten und die Farbintensität erfreuen geplagte Augen. Die Bildgeometrie kann aber trotz umfangreicher Justier-Optionen nicht sauber eingestellt werden. Der SyncMaster ist damit ein qualitativ hochwertiger Bildschirm, der im Vergleich etwas überteuert scheint.

Stärken:	OSM-Design, Konvergenz, Farbqualität
Schwächen:	Ergonomie (niedrige Horizontalfrequenz), hoher Preis
Ausstattung:	2-3
Features:	2-3
Performance:	2
Gesamturteil:	**2-**

View Sonic PT775

Neben dem Ecomo Office von Elsa gehört der PT775 von View Sonic zu den beiden einzigen Vertretern der Streifenmasken-Fraktion im Testfeld. View Sonic-typisch glänzt der Bildschirm durch eine hervorragende Ausstattungsseite. Farbig markierte BNC-Anschlüsse, Monitor-Inf-Dateien und ein MAC-Umschalter machen nur einen Teil des satten Lieferumfanges aus. Die mächtige Horizontalfrequenz von 96 kHz sorgt für flimmerfreie Auflösungsgenüsse. Das On-Screen-Menü beherbergt zwar viele Variationsmöglichkeiten, ist aber nicht unproblematisch zu bedienen. Bei der Flimmer-Performance sorgt die SonicTron-Bildröhre für satte Farben und minimale Konvergenzen. Während die Bildschärfe nicht ganz an die Topleistungen der Lochmasken herankommt, sorgt die Bildgeometrie trotz umfangreicher Justier-Optionen für leichte Magenschmerzen. Insgesamt ein guter Bildschirm für Spieler mit hohen Farbansprüchen.



Stärken:	Farbqualität, Ausstattung, OSM-Optionen
Schwächen:	Hoher Preis, schwache Bildgeometrie
Ausstattung:	1-2
Features:	2
Performance:	2
Gesamturteil:	**2+**

Wortmann Terra Magic 1795 B

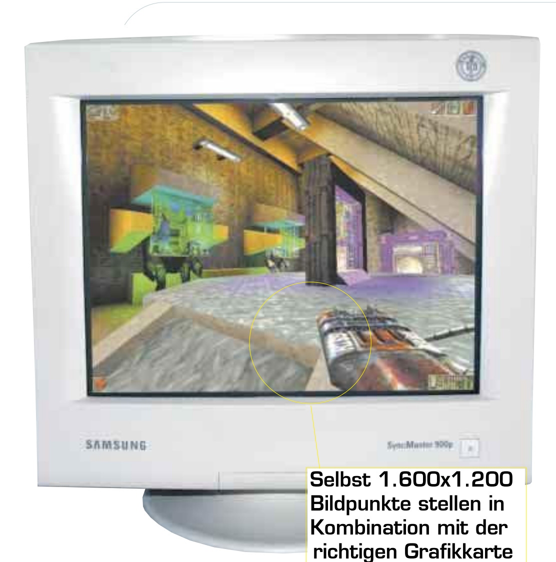


Den einzigen Bildschirm mit Ambitionen auf eine Klangkarriere stellte uns Wortmann Terra zur Verfügung. Der 1795 B versteckt für knapp 650,- DM einen Subwoofer mit 8,5 Watt Leistung im Standfuß und Satelliten mit jeweils 2,5 Watt an der Gehäusefront. Außerdem verfügt der Krawallmacher über Anschlüsse für Mikrofon und Kopfhörer. Leider macht das Aufblähen des Standfußes eine erhöhte Sitzgelegenheit erforderlich, um nicht mit Nackenproblemen konfrontiert zu werden. Die Klangqualität ist gar nicht mal übel, sofern man den Baß nicht übermäßig beansprucht. Der Monitor an sich liefert durchweg anständige Ergebnisse. Auf der Negativseite sind das feste Videokabel, das umständliche OSM mit wenigen Einstellmöglichkeiten und die fehlende Inf-Datei erwähnenswert. So gesehen stellt der 1795 B einen multimedialen Strahlemann mit soliden Leistungen dar.

Stärken:	Brauchbarer Sound, Preis, Ergonomie
Schwächen:	Hoher Standfuß, On-Screen-Menü-Optionen
Ausstattung:	2-3
Features:	2-
Performance:	2-3
Gesamturteil:	**2-3**

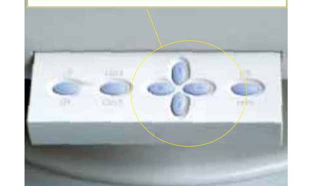
19-Zoll-Bildschirme

Samsung SyncMaster 900p



Selbst 1.600x1.200 Bildpunkte stellen in Kombination mit der richtigen Grafikkarte kein Problem dar.

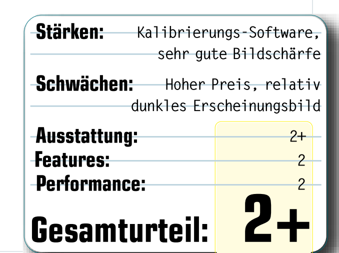
Das Gehäuse des SyncMasters ist trotz seines stromlinienförmigen Designs relativ platzintensiv.



Eine elegant herausfahrbare Schublade behergt die Schaltzentrale zur Monitor-Justierung.

PC ACTION GOLD

Aus dem Hause Samsung stammt der SyncMaster 900p, der diesen etwas hochfliegenden Namen zu Recht trägt. Mit knapp 1.400,- DM ist er zwar der teuerste 19-Zöller im Test, besticht dabei aber durch seine guten Meßwerte. Im Paket mit dem Schwergewicht ist eine CD, die eine sehr präzise Kalibrierungs-Software (Colorofic) sowie die Monitor-Treiber beinhaltet. Der eigentliche Strahlemann wirkt durch seine Abmessungen recht bullig und weist die größte Gehäusetiefe der Monitorgarde auf. Hinter einer herausklappbaren Schublade verbirgt sich das OSM, mit dem sich die üblichen Monitor-Einstellungen tätigen lassen. Trotz der Knopflastigkeit ist es sehr intuitiv zu bedienen und garantiert eine flotte Erreichbarkeit der Funkionen. Netterweise sind die wichtigsten Parameter wie Helligkeit und Kontrast separat über entsprechende Regler steuerbar. Auch BNC-Anschlüsse lassen sich an der Hinterseite finden, was bei einem Bildschirm dieser Preisklasse aber auch selbstverständlich sein sollte. Bei den Testdurchläufen überzeugt der SyncMaster vor allem in den Kategorien Bildschärfe und Geometrie – hier setzt er sehr hohe Maßstäbe für die anderen Konkurrenten. Selbst den 17-Zöller von Eizo, der mit einer herausragenden Schärfe bewaffnet ist, kann der SyncMaster übertrumpfen. Bei der Konvergenz muß er sich im direkten Vergleich zur 17-Zoll-Referenz aber geschlagen geben. Richtige Schwächen sind eigentlich kaum festzustellen. Lediglich der latente Hang zu Moiré-Mustern und das relativ dunkle Erscheinungsbild trotz aufgedrehter Regler sind dunkle Wolken am Monitor-Horizont. Insgesamt erhält der SyncMaster verdient den Award für den besten 19-Zöller im Test.



Stärken:	Kalibrierungs-Software, sehr gute Bildschärfe
Schwächen:	Hoher Preis, relativ dunkles Erscheinungsbild
Ausstattung:	2+
Features:	2
Performance:	2
Gesamturteil:	**2+**

Maxdata Belinea 106020

Der preiswerteste Schirm im 19-Zöller-Feld kommt aus dem Hause Maxdata. Für knapp 900,- DM beamt sich der Belinea 106020 auf Ihren Schreibtisch, erkauft sich diesen guten Preis aber durch kleinere Unzulänglichkeiten. So ist das Videokabel fest am Strahlemann verbaut, außerdem muß man die zugehörige Inf-Datei selbst aus dem Internet ziehen. Das spartanische On-Screen-Menü bringt den Anwender zur Verzweiflung, da das Drehrad sehr eigenwillig auf Berührungsmomente reagiert. Bei den Leistungswerten herrschen Licht und Schatten. Während Entspiegelung, Farbqualität und Bildgeometrie zu den Highlights des Monitors gehören, schwächeln sowohl Konvergenz als auch Bildschärfe etwas. Außerdem „pumpt" der Monitor beim schnellen Übergang zwischen Schwarz und Weiß sichtbar. Wer einen preiswerten 19-Zoll-Einstieg ohne High-End-Qualitätsansprüche sucht, ist mit dem Belinea-Strahlemann vernünftig beraten.

Stärken:	Günstiger Preis, gute Bildgeometrie
Schwächen:	Bildschärfe, OSM-Handhabung, Garantie
Ausstattung:	3
Features:	2-
Performance:	3+
Gesamturteil:	**3+**

CTX VL950T



Der VL950T von CTX gehört mit knapp 1.000,- DM zu den preisgünstigen Vertretern unserer 19-Zoll-Mannschaft. Er ist mit einer für diese Preisklasse typischen Hitachi-Bildröhre ausgestattet und weist leider ein festes Videokabel auf. Auch hier fehlt die Monitor-Infodatei, weshalb der Anwender erst einmal die Internet-Connection anwerfen sollte. Für seine Flimmerarbeit stehen dem VL950T 95 kHz Horizontalfrequenz zur Verfügung, die für 19-Zöller durchaus üblich sind. Bei der Bildqualität stechen Farbintensität, Bildschärfe und die Entspiegelung positiv ins Auge. Eher dünn sind die geometrischen Eigenschaften und die Konvergenz in den Außenbereichen. Außerdem fiel uns ein Moiré-Muster in den Ecken negativ auf. Das OSM ist dabei trotz Tastenlastigkeit recht flott und intuitiv zu bedienen. Insgesamt verliert der VL950T das Rennen um den Preistip nur knapp gegen den Magic 1996 F.

Stärken:	Günstiger Preis, Farbqualität
Schwächen:	Bildgeometrie, Konvergenz, festes Videokabel
Ausstattung:	3+
Features:	2-
Performance:	2-3
Gesamturteil:	**2-3**

Taxan Ergovision 975

Der Ergovision ist ein Musterbeispiel für die aufstrebende Monitorriege im 19-Zoll-Bereich. Feste Videokabel verschwinden glücklicherweise, dafür kommen zusätzliche BNC-Stecker ins Spiel. Außerdem spart der Hersteller nicht an einer Diskette, sondern legt die Monitor-Infodatei dem Karton bei. Für 1.200,- Mark erhält der Käufer einen guten Bildschirm, der in allen Performance-Bereichen solide Arbeit abliefert. Kleinere Konvergenzfehler in der rechten unteren Ecke trüben das Bild etwas, ansonsten bietet er kaum Anlaß zur Beanstandung. Das kompakte Gehäuse-Design spart Platz auf dem Schreibtisch, im Gegenzug ist der Neigungswinkel lediglich unter Gewaltanwendung zu verstellen. Außerdem präsentiert sich das OSM etwas umständlich. Beim Service spart Taxan im Vergleich zur Konkurrenz etwas an der Dauer des Vor-Ort-Services. Fazit: Der Ergovision 975 wird jedem Spieler und Anwender gute Flimmerdienste leisten.

Stärken: Gehäuse-Design, BNC-Anschluß, Bildqualität
Schwächen: Konvergenz rechte Ecke, eingeschränkter Service

Ausstattung:	2
Features:	2
Performance:	2
Gesamturteil:	**2**

Wortmann Terra Magic 1996 F



Wie der 19-Zöller von Maxdata und CTX richtet sich der Magic 1996 F an preisbewußte Spielernaturen. Knapp 1.000,- DM kostet der Einstieg in die Welt der dicken Diagonale. Die damit verbundenen qualitativen Einschränkungen halten sich in Grenzen, weshalb uns der Magic einen Preistip wert ist. Das Gehäuse wirkt dabei etwas klobig und ist vergleichsweise tiefenintensiv. Außerdem ist die Monitor-Infodatei nicht im Lieferumfang inbegriffen. Das OSM ist einfach zu bedienen und beinhaltet viele Optionen, nervt aber durch die unpräzise Justierbarkeit. Bei den Performance-Messungen fielen nur Konvergenz und Entspiegelung aus dem Rahmen. Ansonsten gab der Magic 1996 F ein solides Bild ab. Als Schmankerl befindet sich der eigentliche Einschaltknopf auf der Rückseite, an der Vorderfront ist ein zusätzlicher „Soft"-Schalter.

Stärken: Günstiger 19-Zöller, On-Screen-Menü-Optionen
Schwächen: Dickes Gehäuse, Konvergenz, Entspiegelung

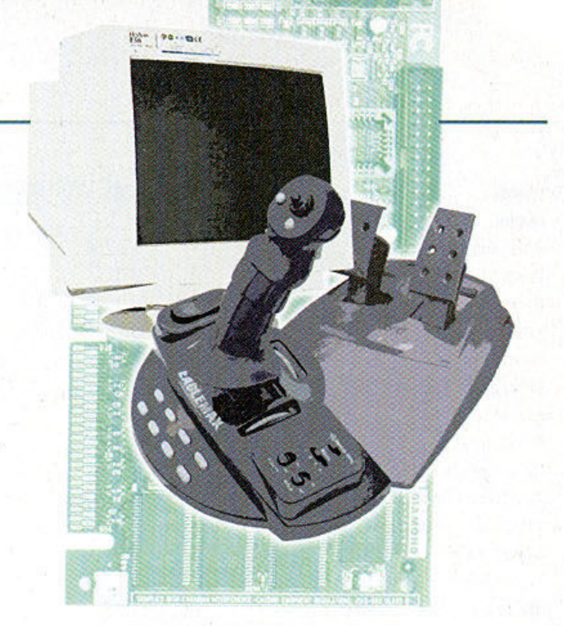
Ausstattung:	2-3
Features:	2-
Performance:	2-3
Gesamturteil:	**2-3**

Hersteller	**Eizo**	**Elsa**	**Maxdata**	**miro**	**Samsung**	**ViewSonic**
Modell	F57	Ecomo Office	Belinea 10 30 40	miroD1795 F	SyncMaster 710s	PT775
Bilddiagonale	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll
Preis (lt. Hersteller)	1.150,-	1.290,-	599,-	799,-	899,-	1.099,-
Garantie	3 Jahre (VO opt.)	3 Jahre (VO)	3 Jahre (VO opt.)	3 Jahre (1 VO)	3 Jahre (VO)	3 Jahre (VO)
Info-Telefon	02153-733400	0241-6065112	0180-56293282	01805-228144	0180-5121213	0800-1717430
Homepage	www.eizo.de	www.elsa.de	www.maxdata.de	www.miro.de	www.samsung.de	www.viewsonic.com
Technische Angaben						
Maskenart	Loch	Streifen	Loch	Loch	Loch	Streifen
Punktabstand	0,26	0,25	0,26	0,26	0,28	0,25
Gehäusetiefe	41,5 cm	42 cm	38 cm	41,5 cm	41 cm	41,5 cm
Sichtbare Bilddiagonale	40 cm	40,6 cm	40 cm	40,5 cm	40 cm	40,4 cm
Maximale Auflösung (Pixel)	1.600x1.200	1.600x1.200	1.280x1.024	1.600x1.200	1.280x1.024	1.600x1.200
Horizontalfrequenz (kHz)	30-96	30-86	30-86	30-95	30-70	30-96
Vertikalfrequenz (kHz)	50-160	50-130	50-150	50-180	50-160	50-160
Wdh.rate 1.024x768 (Hz)	118	107	105	117	86	117
Wdh.rate 1.280x1.024 (Hz)	89	81	75	85	65	89
Wdh.rate 1.600x1.200 (Hz)	76	70	-	75	-	77
Strahlungsnorm	TCO'95	TCO'95	TCO'99	TCO'95	TCO'95	TCO'95
Anschlüsse	D-Sub/BNC	D-Sub (fest)	D-Sub (fest)	D-Sub	D-Sub (fest)	D-Sub/BNC
Geometrie	1-2	2-3	2-	2	2-3	2-3
Konvergenz	1-2	2	3+	2-	2+	2+
Bildschärfe	1-2	2	2-3	2	2	2-
Farbbrillanz	2	1-2	2-3	2	2	1-2
Bildeinstellungen OSM						
Helligkeit/Kontrast	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja
Bildgröße/Bildlage	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja
Kissen/Trapez	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja
Parallelverzeichnung	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Rotation	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Konvergenz/Moiré	ja/ja	nein/ja	nein/ja	nein/ja	nein/ja	ja/ja
Farbsättigung	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Sonstiges	Autozentrierung	-	-	-	-	Schärfe, Reinheit

Hersteller	Wortmann Terra	CTX	Maxdata	Samsung	Taxan	Wortmann Terra
Modell	Magic 1795 B	VL950T	Belinea 10 60 20	SyncMaster 900p	Ergovision 975	Magic 1996 F
Bilddiagonale	17 Zoll	19 Zoll	19 Zoll	19 Zoll	19 Zoll	19 Zoll
Preis (lt. Hersteller)	649,-	970,-	899,-	1.399,-	1.199,-	979,-
Garantie	3 Jahre (VO)	3 Jahre (VO)	3 Jahre (VO opt.)	3 Jahre (VO)	3 Jahre (1 VO)	3 Jahre (VO)
Info-Telefon	05744-944144	02131-349910	0180-56293282	0180-5121213	0201-7990400	05744-944144
Homepage	www.terra.de	www.ctx-computer.de	www.maxdata.de	www.samsung.de	www.taxan.de	www.terra.de
Technische Angaben						
Maskenart	Loch	Loch	Loch	Loch	Loch	Loch
Punktabstand	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26	0,26
Gehäusetiefe	40 cm	45 cm	44 cm	46 cm	43 cm	45 cm
Sichtbare Bilddiagonale	40,5 cm	45,7 cm	45,5 cm	45,8 cm	45,7 cm	45,5 cm
Maximale Auflösung (Pixel)	1.600x1.200	1.600x1.200	1.600x1.200	1.600x1.280	1.600x1.200	1.600x1.200
Horizontalfrequenz (kHz)	30-95	30-95	30-95	30-96	30-95	30-96
Vertikalfrequenz (kHz)	50-150	50-160	50-150	50-160	50-150	50-150
Wdh.rate 1.024x768 (Hz)	115	100	115	119	117	115
Wdh.rate 1.280x1.024 (Hz)	85	85	85	89	88	88
Wdh.rate 1.600x1.200 (Hz)	75	75	75	76	75	75
Strahlungsnorm	TCO'95	TCO'95	TCO'95	TCO'95	TCO'95	TCO'95
Anschlüsse	D-Sub (fest)	D-Sub (fest)	D-Sub (fest)	D-Sub/BNC	D-Sub/BNC	D-Sub
Geometrie	2-	3+	2-3	2	2	2-
Konvergenz	2-3	3+	3	2	2-	3
Bildschärfe	2-3	2-3	3+	1-2	2	2-3
Farbbrillanz	2-	2-	2-3	2	2	2-3
Bildeinstellungen OSM						
Helligkeit/Kontrast	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja
Bildgröße/Bildlage	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja
Kissen/Trapez	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja
Parallelverzeichnung	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Rotation	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Konvergenz/Moiré	nein/nein	nein/ja	nein/ja	nein/ja	nein/ja	nein/ja
Farbsättigung	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Sonstiges	Zoom	-	-	-	-	Schärfe

Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den nächsten Einkaufsbummel gelassen abwarten.

Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Bei Urteilsgleichstand sind darüber hinaus noch die Einzelmerkmale (Ausstattung, Features, Performance) bei der Einordnung relevant. Auf der Cover-CD finden Sie unter Aktuelles zur besseren Marktübersicht eine wesentlich erweiterte Liste der in PCA vorgestellten Hardware-Produkte.



17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	3/99	02153-733400	DM 1.150,-	1-2
miroDISPLAYS	miroD1795 F	3/99	01805-228144	DM 800,-	2+
ViewSonic	PT775	3/99	0800-1717430	DM 1.100,-	2+
Elsa	Ecomo Office	3/99	0241-6065112	DM 1.290,-	2
Samsung	SyncMaster 710s	3/99	0180-5121213	DM 900,-	2-

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	3/99	0180-5121213	DM 1.400,-	2+
Iiyama	Vision Master 450	3/98	089-90005033	DM 1.395,-	2+
Eizo	FlexScan 67	3/98	02153-733400	DM 2.298,-	2+
Taxan	Ergovision 975	3/99	0201-7990400	DM 1.200,-	2
Terra	Magic 1996 F	3/99	05744-944144	DM 980,-	2-3

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative Labs	Sound Blaster Live! Value	1/99	089-9579081	DM 199,-	1-
Diamond	Monster Sound MX300	1/99	08151-266330	DM 169,-	1-2
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	DM 189,-	1-2
Creative Labs	Sound Blaster PCi128	1/99	089-9579081	DM 129,-	2+
Yamaha	WaveForce 192XG	1/99	04101-303-0	DM 169,-	2-
TerraTec	AudioSystem EWS64 S	5/98	02157-81790	DM 369,-	2-
TerraTec	XLerate	4/98	02157-81790	DM 149,-	2-

2D-/3D-Grafikkarten (Kombi)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Diamond	Viper V550	11/98	08151-266330	DM 399,-	1-
STB Systems	Velocity 4400	11/98	089-42080	DM 359,-	1-
Diamond	Monster Fusion	1/99	08151-266330	DM 279,-	1-2
Creative Labs	Graphics Blaster TNT	11/98	089-9579081	DM 349,-	1-2
Elsa	Erazor II	11/98	0241-6065112	DM 349,-	1-2
Guillemot	Maxi Gamer Phoenix	11/98	0211-338000	DM 299,-	2+
Hercules	Dynamite TNT	2/99	089-89890573	DM 349,-	2+
Elsa	Victory II	11/98	0241-6065112	DM 349,-	2+
ATI	Rage Fury	2/99	089-66515-0	DM 499,-	2+
Creative Labs	3D Blaster Banshee	11/98	089-9579081	DM 249,-	2+
miroMEDIA	HISCORE Pro	11/98	01805-225450	DM 299,-	2+

3D-Grafikkarten (Add-on)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative Labs	3D Blaster Voodoo2	4/98	089-9579081	DM 249,-	2
Canopus	Pure3D II	10/98	06171-506000	DM 449,-	2
Diamond	Monster 3D II X200	8/98	08151-266330	DM 389,-	2
miroMEDIA	HISCORE2 3D	5/98	01805-225450	DM 249,-	2
Wicked3D	featuring Voodoo2	9/98	0241-4704116	DM 299,-	2

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision Pro	1/98	0180-5251199	DM 119,-	1-2
Saitek	Cyborg 3D Stick	1/99	089-54612710	DM 149,-	1-2
ACT Labs	Eaglemax	6/98	0541-122065	DM 89,-	2+
Thrustmaster	Top Gun Platinum	3/99	02732-791845	DM 89,-	2+
Thrustmaster	X-Fighter	6/98	02732-791845	DM 69,-	2
CH Products	F-16 Fighterstick	6/98	0541-122065	DM 199,-	2
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	DM 69,-	2-
Logitech	WingMan Interceptor	2/99	069-92032165	DM 129,-	2-
Endor Fanatec	F-22 Twister	1/99	01805-326283	DM 70,-	2-

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback Pro	11/97	0180-5251199	DM 279,-	1-2
Logitech	WingMan Force	12/98	069-92032165	DM 299,-	1-2

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 129,-	2+
Gravis	GamePad Pro	1/98	0541-122065	DM 49,-	2+
Microsoft	SW Gamepad	1/98	0180-5251199	DM 69,-	2
Saitek	Cyborg 3D Pad	1/99	089-54612710	DM 99,-	2
Logitech	WingMan Gamepad	2/99	069-92032165	DM 69,-	2
Thrustmaster	Rage3D	1/98	02732-791845	DM 49,-	2-
Gravis	Xterminator	Neu	0541-122065	DM 119,-	2-
Saitek	X6-33M	2/99	089-54612710	DM 49,-	2-
InterAct	3D ProgramPad	1/98	04287-125113	DM 59,-	2-3

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

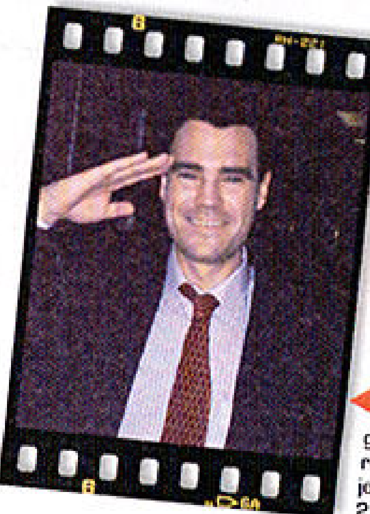
Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula 1	1/98	02732-791845	DM 229,-	1-2
Zye	Racing Simulator	1/98	0541-122065	DM 349,-	2+
Saitek	R4 Racing Wheel	Neu	089-54612710	DM 215,-	2-
Thrustmaster	Formula Sprint	2/99	02732-791845	DM 149,-	2-
Endor Fanatec	Le Mans	2/98	01805-326283	DM 159,-	2-

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 379,-	1-
Thrustmaster	Formula Force GT	2/99	02732-791845	DM 449,-	1-2
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 379,-	1-2
Logitech	WingMan Form. Force	2/99	069-92032165	DM 399,-	2+
InterAct	V4 Racing Wheel	2/99	04287-125113	DM 279,-	2-

Spiele-Index

Den baldigen Release des Actionspiels A Bug's Life wollten Roger Haefele, Martina Zeller und Andrea Stöber (v.l.n.r.) von Disney Interactive besonders zünftig feiern. Mit wagemutigen Journalisten bretterten sie am Königssee eine Bob-Bahn hinunter und ließen sich in schneidigen S-Kurven bei ca. 90 km/h kräftig durchschütteln.



Na ja, ganz so zackig geht's bei den Madrider Pyro Studios dann doch nicht zu, wie CEO Javier Pérez Dolset hier glauben machen will. Unser Strategie-Experte Alex kam jedenfalls recht begeistert von seinem Spanien-Abstecher zurück und wartet jetzt schon sehnlichst auf die erste spielbare Version von Commandos 2. Wir haben ihn einstweilen mit der Arbeit am Thema des Monats für das vorliegende Heft ruhiggestellt...

Fundsachen

Wir gestehen: Viel zu lange haben wir unsere Leser über den genauen Einsatzbereich der PC Action-Cover-CD-ROM im Unklaren gelassen! Erst die Lektüre der Website eines anderen Magazins öffnete uns über dieses unverzeihliche Versäumnis die Augen. Falls Sie also bisher nicht wußten, was Sie mit den seltsamen silbernen gelochten Scheiben anfangen sollen, die der PC Action jeden Monat beiliegen, verfahren Sie damit in Zukunft so, wie in der untenstehenden Anleitung beschrieben. ;-)

Für alle anderen ab 20. Januar:
Der [illegible] wird eine CD-ROM beiliegen, die Sie einfach nur in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen müssen.

Worte des Monats



Nicht nur in Alpha Centauri macht man sich bei Firaxis Gedanken über die Zukunft. In einem Interview erläuterte Designer-Koryphäe Sid Meier kürzlich seine Vision, wie die Spielewelt der kommenden Jahre aussehen wird:

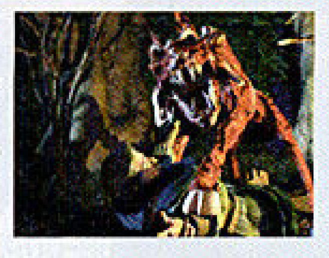
„Ich sehe ein gewaltiges Potential in Online-Games – sie können Spiele einem viel breiteren Publikum zugänglich machen! Aber ich glaube nicht, daß sich jetzt schon jemand vorzustellen vermag, wie sich die Sache weiterentwickelt. Es ist eine ganz ähnliche Situation wie in den frühen Tagen der Computerspiele, als wir es richtig cool fanden, ein Brettspiel für den PC umzusetzen – wir hatten damals einfach noch nicht herausgefunden, wie man das Potential von Computerspielen voll ausschöpfen kann. Jetzt nehmen wir Singleplayer-Spiele und verpassen ihnen einen Mehrspieler-Modus. Das bringt sehr viel Spaß, aber wir wissen deshalb noch lange nicht, welche Möglichkeiten Online-Spiele letztendlich mit sich bringen und was dies für die Industrie bedeutet."

Quelle: http://www.ign.com

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 17. MÄRZ

Lands of Lore 3



Westwoods Rollenspiel-Epos Lands of Lore geht in die dritte Runde und anders als bei C&C 3 sieht es bei diesem Spiel ganz danach aus, als könnte der angepeilte Release-Termin im März eingehalten werden. Mit etwas Glück können wir Ihnen vielleicht in Kürze unsere Impressionen aus der Stadt Gladstone präsentieren.

TOCA 2

Beinahe hätte es der Test zu Codemasters' heißerwarteter Touring Car-Raserei sogar noch in die vorliegende Ausgabe geschafft. Jetzt können Sie sich erstmal anhand unserer Demo des Monats ein eigenes Urteil bilden – was unsere Rennspiel-Experten zu dem Werk zu sagen haben, erfahren Sie in der nächsten PC Action.



AUSSERDEM...

Tips und Tricks zu Alpha Centauri, Quest for Glory V und vieles mehr...